

ALERTE ROUGE : LES NOUVELLES MISSIONS ENFIN DISPONIBLES

GÉNÉRATION 4

GEN 4

LE MEILLEUR DES JEUX MICRO

N°98 - Avril 1997 - 38 F

Conquest Earth
X-Files
rencontre
Warcraft

Eidos : l'après Duke
**Blood &
Shadow
Warrior**

Inclus !

MDK
Making of

Supplément Gratuit



TITANIC

Réécrivez
l'Histoire...

COMANCHE 3

La surprise
de taille !

MAIS AUSSI...

**Banzaï Bug
Over the Reich
MDK
SimGolf
Magic : L'Assemblée**

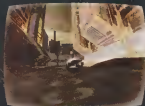


UNE PUBLICATION PRESNIMAGE

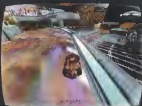
L 9825 - 98 - 38,00 F



92 PG • 205 CANS • D.O.M. 60 PG •
800 PTE CONT • 204 PG



Rozenn, Milan.



Maria-Fé, Barceloneta.



Nancy, Boston.



Stéph, Toulouse.



Gaby, Punta Lengua.



Fred, Séville.

VOUS NE SEREZ



Jimmy, Libourne.



Julie, Montréal.



Cyril, Guyane.



J.B. Bayot.



Tomiki, Tokyo.



Venencia, Istanbul.



PLUS JAMAIS SEUL A JOUER !

POD, c'est le must du mode multijoueur. Défierez jusqu'à 7 autres concurrents : 2 joueurs sur un PC en écran partagé, 4 par link et jusqu'à 9 en réseau, modem ou sur internet*. Internet ? Parlons-en : vous pourrez télécharger les courses fantômes de concurrents du bout du monde, des nouveaux circuits tous les 15 jours et des voitures inédites tous les mois. Prêt à relever le défi ? Choisissez un des 6 modèles mis à votre disposition et customisez-les selon votre style de conduite. Et c'est parti pour la course la plus explosive de votre vie. Procurez à plus de 300 km/h, 18 circuits en 3D temps réel truffés d'embûches et de raccourcis. Prenez garde à ne pas vous laisser hypnotiser par la

fluidité et les graphismes époustouflants en 35 000 couleurs ou par la bande en Dolby™ Surround** !

POD est le jeu le plus rapide jamais vu sur PC : 32 images/seconde, 60 images avec un accélérateur de carte graphique. Une partie se joue en ce moment même quelque part sur Internet, alors n'attendez pas que votre pizza refroidisse : téléchargez dès maintenant la démo de POD sur le site Ubi Soft <http://www.ubiisoft.fr>. Ils vous attendent...

* Le jeu fonctionne en réseau local, le jeu est téléchargeable sur Internet. ** Avec la technique de MPEG-4 avec carte son Matrox 3D.

Ubi Soft et POD sont des marques déposées de Ubi Soft Entertainment. Tous droits réservés. Ubi Soft est une marque déposée de Ubi Soft Entertainment.

CD GEN4

Cynique avec Theme Hospital (V.F.), époque avec Flying Corps, rustique avec Redneck Rampage... avec les démos Gen4, choisissez votre « lique » en...

PAGE 8

COURRIER

Le Teignard n'aime pas le printemps, pas plus que l'été ou l'automne d'ailleurs. Il attend donc l'hiver avec impatience, tout ce qui est froid et mort l'enchanté.

PAGE 16

ABONNEMENT

Entre POD et Missions Taiga, vous n'avez ce mois-ci que l'embarras du choix. Bien sûr, il faudra vous abonner, mais bon on n'a rien sans rien (comme disait ma grand-mère).

PAGE 17

NEWS

Ce mois-ci, quelques poissons d'avril se sont subrepticement glissés dans les news. Si cela vous amuse, vous pouvez toujours partir à la pêche.

PAGE 22

PREVIEWS

Dix previews et deux work in progress, bref, douze articles de fond sur les jeux qu'il est urgent d'attendre. Enorme !

PAGE 66

REPORTAGE

Tout ce que vous voulez savoir sur les prochains jeux Eidos, et en particulier ceux de 3D Realms, se trouve ici... et nulle part ailleurs.

PAGE 92

P. 92



REPORTAGE

Eidos

Cette société nous prépare un été aux petits oignons, avec Conquest Earth qui risque de faire trembler Alerte Rouge. Mais aussi avec Shadow Warrior et Blood, dignes successeurs de Duke 3D.

REPORTAGE

Activision

L'éditeur américain frappe et fort. Entre leur wargame Dark Reign, Hexen 2 et NetStorm, un étonnant concept de jeu sur Internet, l'année risque de nous réserver bien des surprises.

P. 106



P. 76



PREVIEWS

Redneck

Bienvenue chez les cousins bouseux de Duke Nukem ! À la recherche de votre cochon favori, vous allez pouvoir étancher votre soif de tripaille, de poules écrabouillées et d'alcool frelaté.

LES TESTS

■ Titanic	P. 126
■ Comanche 3	P. 134
■ MDK	P. 142
■ Kick Off 97	P. 150
■ Missions Taiga	P. 152
■ Magic the Gathering	P. 154
■ Over the Reich	P. 158
■ Banzai Bug	P. 160
■ Scarab	P. 162
■ Sim Golf	P. 164
■ Touché-Coulé	P. 166

P. 126



TEST

Titanic

Le paquebot mythique refait surface. Juste le temps qu'il faut pour sauver le monde. Une superbe aventure évaluant dans des décors magnifiques.



TEST

Comanche 3

Novalogic reprend la Chevauchée des Walkyries et enfonce le clou avec ce nouveau simulateur. La tendance est au photoréalisme et au jeu en réseau ébouriffant !

P. 134



TESTS

Avec Titanic au début de la partie « tests » et Touché-Coulé à la fin, Gen4 donne presque dans le magazine à thème.

Page 124

TESTS HARD

En dehors du processeur et de la carte graphique, on oublie souvent que le disque dur intervient également dans les performances d'un PC. Dossier immédiat !

PAGE 172

SOLUCES

La solution intégrale de Tomb Raider sur le poster Gen4... monstrueux ! Mais également la seconde partie de Timelapse... minimaliste.

PAGE 158

P. 86



WIP

Rising Lands

Et non ce n'est pas un énème clone de Warcraft 2. Rising Lands est un wargame en temps réel très prometteur qui risque de vous étonner.

1/2 million de Mégacartes ça se fête!



500 jeux PlayStation, Saturn ou PC CDRom du catalogue Micromania offerts aux plus de 500 000 porteurs de la Mégacarte par Micromania et ses Partenaires!

OFFRE VALABLE DANS TOUS LES MICROMANIA DU 1^{ER} MARS AU 30 AVRIL 97.

GRATUITE avec le 1^{er} achat!

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons!

* Sur les Consolés - Remise déduite sous forme de bon de réduction de 5%.

Chaque semaine 2 gagnants seront tirés au sort dans chaque magasin et gagneront 1 jeu de leur choix.

* Au 31 janvier 1997 MICROMANIA acceptait plus de 500 000 Mégacartes!

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 € la minute)



OUVERTURE PROCHAINE DE 2 NOUVEAUX MICROMANIA!

- Micromania Les Arcades
- Micromania Villiers-en-Bière

MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD!

LES MICROMANIA

MICROMANIA LES ARCADES

Centre Commercial Les Arcades
Niveau Bas
93606 NOISY-LE-GRAND **NEW**

MICROMANIA BVD DES ITALIENS

Centre Commercial Bvd des Italiens - Niveau 1
75112 Paris M. Sébastien - Tél. 01 45 53 10 10

MICROMANIA MONTPARNAISSE

12, rue de Courbe - Niveau 2
75014 Paris M. Michel - Tél. 01 45 53 10 10

MICROMANIA FORUM DES HALLES

3, rue de la Harpe - Niveau 2
75004 Paris M. Michel - Tél. 01 45 53 10 10

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES

6, rue de la Harpe - Niveau 2
75004 Paris M. Michel - Tél. 01 45 53 10 10

MICROMANIA LA DÉFENSE

Centre Commercial La Défense
Niveau 1 - Niveau 2
91900 La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE

Centre Commercial Carrefour
77190 VILLIERS-EN-BIÈRE **NEW**

MICROMANIA PARINOR

Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93100 Paris M. Sébastien - Tél. 01 45 53 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2

Centre Commercial Les Ulis 2 - Niveau 1
91120 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2

Centre Commercial Evry 2 - Niveau 1
91120 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2 - Niveau 1
93110 Rosny - Tél. 01 45 54 73 07

MICROMANIA VÉLIZY 2

Centre Commercial Vélizy 2 - Niveau 1
91120 Vélizy - Tél. 01 34 45 32 91

MICROMANIA MONTPELLIER

Centre Commercial Montpellier - Niveau 1
34000 Montpellier - Tél. 04 37 25 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR

Centre Commercial Grand-Var - Niveau 1
83100 La Seyne-sur-Mer - Tél. 04 94 73 32 31

MICROMANIA BELLE ÉPINE

Centre Commercial Belle Épine - Niveau Bas
94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA CERGY

Centre Commercial Cergy des 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport **NEW**
Tél. 01 34 24 88 81 - 95000 CERGY

MICROMANIA CAP 3000

Centre Commercial Cap 3000 - Rue de la Chapelle
94700 St-Laurent-du-Var
Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE

Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 - 06000 Nice
Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU

Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA EURALLIE

Centre Commercial Eurallie
Niveau Bas - Niveau 1
57777 Lix - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA ST-QUENTIN

Centre Commercial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CRÉTEIL

Centre Commercial Créteil - Niveau Haut
Niveau Bas - Face Carrefour **NEW**
Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA LILLE V2

Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA STRASBOURG

Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA

VENTE PAR CORRESPONDANCE

BP 009 - 06901 SOPHA-ANTIPOLIS

Tél. 04 92 94 36 00

OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9H À 19H

► Gen4 Live en direct ! ◀

Ce mois-ci les démos jouables font la part belle aux doom-likes avec Exhumed et surtout Redneck Rampage, sans compter la demo vidéo de Blood. À noter également la demo française de Theme Hospital, jeu phare du dernier numéro.

Motion Pixels : la configuration



Motion Pixels permet d'agrandir une vidéo tout en conservant sa qualité d'origine. La configuration minimale est un 486 DX2-66/8 Mo de Ram, une carte VLB et un lecteur CD 4x. Il fonctionne sous Win95 et 3.11, mais nécessitera pour ce dernier 550/600 Ko de mémoire conventionnelle disponible sous Dos. Pour configurer ce programme, dans le menu déroulant, sélectionnez l'option **Playback Style**. Un écran vous proposera de régler 5 paramètres.

- 1- Laissez le **Video Adapter Type** sur l'option **automatically detect**.
- 2- Le **Minimum Resolution** permet de jouer sur la résolution de la vidéo (640x480 conseillé).
- 3- Le **Miscellaneous Options** vous permet d'afficher le compteur d'image via le **Display Video Frame Number** et de stopper la perte d'image en sélectionnant l'option **No Frame Skipping**, cette dernière option risque en revanche de rendre la vidéo saccadée sur les petites machines.

4- Conservez l'option **automatically detect** du **Timing Method**.

5- N'hésitez pas à jouer avec les options du menu **Enlargement Style**. L'option **None** permet de visionner la vidéo dans son format d'origine. L'option **Single Field** d'améliorer la fluidité de la vidéo en affichant une ligne sur deux. Le **4x HiColor** multiplie la taille de la vidéo par quatre et de l'afficher en 32 000 couleurs. Le **4x HiColor Interpolation** met à profit l'interpolation et le **4x HiColor Antialiasing** l'antialiasing (ces deux dernières options peuvent entraîner des pertes de son sur les machines dotées de cartes 8 bits). Le **4x Palettized Antialiasing** propose un antialiasing en 256 couleurs pour les machines moins puissantes (P75). Les options suivantes proposent l'équivalent en 64 niveaux de gris des configurations **HiColor** et s'adressent en conséquence aux bégnies les plus modestes (DX2-66, DX-400). En cas de problème, consultez le fichier **Help** ! ●

GEN4



1-L'interface

Première précision : elle est identique pour **Gen4.exe** et **Tved.exe**. Ensuite elle a été modifiée pour vous permettre d'accéder au plus vite au menu jeu. Il vous suffit maintenant de cliquer sur l'icône **Menu** pour

vous retrouver sur la page consacrée aux démos jouables. Pour quitter **Gen4.exe**, vous devrez cliquer une fois sur **Quitter**, puis cliquer sur la flèche de droite jusqu'à ce qu'elle devienne toute rouge avant de sélectionner à nouveau

l'option **Quitter**. Enfin, pour bénéficier d'une version totalement colonisée, vous devrez avoir un écran configuré en 65 000 couleurs et non en 256 couleurs.

2-Installez et jouez

Ce mois-ci trois jeux nécessitent impérativement Windows 95 et ne se lancent qu'à partir de **Gen4.exe** : **Exhumed 2**, **Lost Vikings 2** (Norse by Norsewest) et **Slamtilt**. Si ce n'est déjà fait, un écran vous propose d'installer au préalable les programmes suivants : **Video for Windows** (3.X ou 95), **Quicktime** ou encore **Motion Pixels** (Cf. T.V.C.D.). ●



1-La configuration/Motion Pixels

Pour passer la présentation vidéo, appuyez sur la touche **Echap**, puis cliquez sur le bouton gauche de la souris lorsqu'un pointeur en ayant la forme apparaît à l'écran. Attendez

disque dur, installez-le ! **Motion Pixels** est en effet indispensable à la suite des opérations, consistant à visionner les vidéos proposées. Lorsque vous cliquez sur son nom, l'écran **License Agreement** apparaît et disparaît si vous cliquez sans plus attendre sur **Yes**. Ensuite un second écran vous présente ses

voies de bienvenue dans le setup de **MotionP**, il vous suffit de sélectionner **Next** pour procéder à l'installation dudit programme. Une fois le répertoire **C:\Mpixels** installé, on vous propose de lire un fichier **texte**.



tion, si parvenu à l'écran d'installation comprenant les options : **HiColor Antialias** (destinée au Pentium 120 avec carte PCI), **HiColor Interpolation** (P100 avec carte PCI), 256 couleurs **Antialias** (P90 ou P75, voire 486DX) et **Normal** (486 et 386), vous n'avez toujours pas **Motion Pixels** installé sur votre

2-Lancer les vidéos

Une vidéo seulement ce mois-ci dans **TVCD** (ainsi qu'une présentation de notre hors série **Star Wars**), mais quelle vidéo ! Celle-ci vous permet enfin de vous faire une idée de **Blood**, le dernier jeu développé à partir du moteur de **Duke Nukem**. ●

Ecstatica 2 (Win95)

Éditeur : Psygnosis • **Genre :** aventure/action • **Versión démo limitée :** • **Versión complète :** disponible en mai/juin • **Config mini :** P60, 16 Mo de Ram, CD 4x • **Site Internet :** www.psygnosis.com/.

Pour jouer à Ecstatica 2, vous devez lancer la démo sous Windows 95 et à partir du menu Gen4.exe. Ce jeu d'aventure/action développé par Andrew Spencer, déjà auteur du premier (une petite révolution) ne nécessite pas d'installation. Les touches sont les suivantes : Ctrl + flèches pour combattre, Alt + flèches pour exécuter des roulés-boulés, Esc pour les options, Espace pour ramasser/utiliser (boire la potion après avoir ouvert le meuble au fond de la première pièce), Shift pour sauter et F1 pour commencer une nouvelle partie. ●

Lost Vikings 2 (Win95)

Éditeur : Interplay • **Genre :** réflexion • **Versión démo limitée :** à trois niveaux • **Versión complète :** disponible en avril/mai • **Config mini :** 486 DX2-66, 16 Mo de Ram • **Site Internet :** www.interplay.com/.

Cette démo ne nécessite aucune installation mais se lance sous Windows 95 à partir du menu Gen4.exe. La version finale comprendra cinq personnages et 31 niveaux. Pour en savoir plus sur ce sympathique jeu de réflexion (assez atypique par son approche humoristique), jetez-vous sur les options afin de noter toutes les touches nécessaires au contrôle des trois petits vikings (qu'ils soient mignons...). Vous pouvez également imprimer/consulter le readme.txt contenu dans le répertoire \ Norse\ du CD-Rom. ●

Slamtilt (Win95)

Éditeur : Accolade • **Genre :** doom-like • **Versión démo limitée :** à un niveau • **Versión complète :** disponible • **Config mini :** 486 DX2-66, 8 Mo de Ram, CD 2x • **Place sur le disque dur :** 17 Mo • **Site Internet :** www.accolade.com/.

Cette démo s'installe sous Dos à partir du menu Gen.bat. La configuration sonore se lance automatiquement à l'issue de l'installation. Pour jouer vous devez exécuter le fichier Erad.exe à la racine du répertoire \Eradic\ de votre disque dur. Les touches sont celles habituellement utilisées par les doom-likes : Alt + gauche/droite pour les déplacements latéraux, Capslock pour passer en mode Autorun (je cours tout le temps), Ctrl pour tirer, Tab pour afficher la carte, Shift droit pour passer en vue subjective et les touches numériques pour changer d'armes. Ce jeu ne possède pas de mode SVGA mais vous propose de choisir entre trois personnages en début de partie. ●

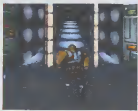
Tomb Raider, le complément

À la racine du CD-Rom, vous trouverez un fichier Tombsave.zip qui une fois dézippé à l'intérieur du répertoire Tomb Raider, finit apparaître 15 sauvegardes, une pour chaque niveau du jeu (Cf. Posteur Soluce).

Eradicator (Dos)

Éditeur : Studio 3DO • **Genre :** doom-like • **Versión démo limitée :** à un niveau • **Versión complète :** bientôt disponible • **Config mini :** P90, carte PCI, 12 Mo de Ram, CD x2 • **Site Internet :** www.3do.com/studio3do/.

Développé par le Studio 3DO, auquel on consacre un reportage dans ce numéro, Killing Time se lance directement à partir du menu Gen4.exe. Les touches employées sont globalement celles de n'importe quel doom-like. Q et W pour sauter et se baisser, Ctrl pour tirer, F1 et Tab pour afficher l'aide et l'autosmap, Page up & Down pour regarder en haut et en bas, les touches + et - pour réduire la taille de la fenêtre écran et les touches du pavé numérique pour changer d'arme. ●



Theme Hospital (V.F.) (Dos)

Éditeur : Bullfrog/E.A. • **Genre :** gestion • **Versión demo** limitée à un annee, 20 malades • **Versión complete** disponible • **Config mini :** P60, 16 Mo de Ram, CD 2x • **Place sur le disque dur :** 32 Mo • **Site Internet :** www.bullfrog.co.uk/



Theme Hospital s'installe sous Dos à partir du menu GoBat à l'intérieur du répertoire \Hospital\l. Important : sous Dos, la demo de Theme Hospital peut rencontrer quelques problèmes avec SmartDrive, aussi désactivez-le en tapant (sous Dos tous-jours) : Smartdrv/X. Si en installant cette demo vous avez rencontré un problème avec SmartDrive, lancez un Scandisk sur votre disque dur avant de continuer. Il est également nécessaire de lancer un pilote souris pour faire fonctionner ce jeu sous Dos (à tous les possesseurs de Win95, un pilote est fourni sur le CD dans un répertoire \Mouse\). Votre objectif consiste à soigner 20 malades en une année. Pour cela suivez le tutorial en français vous guidant pas à pas dans la création de votre hôpital. ●

Exhumed (Dos)

Éditeur : BMG Interactive • **Genre :** doom-like • **Versión demo** limitée • **Versión complete** disponible en juin en V.F. • **Config mini :** 486/66 en VGA, P90 en SVGA • **Place sur le disque dur :** 21 Mo • **Site Internet :** www.playmatestoy.com/pehome.htm

Disponible en juin en version française, Exhumed (anciennement connu sous le nom de PowerSlave) s'installe sous Dos à partir du menu GoBat. Le programme de configuration sonore/graphique (VGA ou SVGA) se lance automatiquement à l'issue de l'installation. Pour jouer, rendez-vous à la racine du répertoire \Pwslave\ nouvellement créé et exécutez le fichier Ps.exe. Les touches sont celles de n'importe quel doom-like : Ctrl pour tirer, Alt+gauche/droite pour se déplacer latéralement, Shift pour courir (pas d'autorun), Q/W pour sauter/ramper. Tab pour afficher la carte. Espace pour activer/ouvrir des portes. Page up/Down pour jeter un coup d'œil en haut/en bas, Alt-C pour changer de vue, et les touches numériques (de 1 à 7) pour changer d'armes. ●

Redneck Rampage (Dos)

Éditeur : Xatrix/Interplay • **Genre :** doom-like • **Versión demo** limitée • **Versión complete** disponible en mai • **Config mini :** P90, 16 Mo de Ram, PCI, CD 2x • **Place sur le disque dur :** 12 Mo • **Site Internet :** www.interplay.com/

Pour installer la demo de cette parodie de Duke (dont elle utilise le moteur 3D), passez par le menu GoBat sous Dos. La demo s'installe alors dans le répertoire \Interplay\Reddemo\l. Lancez ensuite l'exécutable Setup.exe à partir de ce répertoire. Les touches sont celles de n'importe quel doom-like (cf. PowerSlave) en dehors de F7, qui vous permet de quitter la vue subjective et la touche I, qui vous permet d'afficher une mire à l'écran (cf. Rubrique Previews pour en savoir plus sur ce jeu ou consulter le fichier Readme.txt). ●

DEMO PC

Pour installer les démos de jeux fonctionnant sous Dos, placez-vous à la racine du votre lecteur CD-Rom, et lancez l'exécutable GoBat. Les démos Dos sont ce mois-ci : Eradicator, Flying Corps, K.K.N.D., Exhumed, Redneck Rampage et Theme Hospital.

K.K.N.D. (Dos)

Éditeur : Beam Soft/Electronic Arts • **Genre :** stratégie • **Versión demo** limitée à un niveau sur 30 (sans option multijoueur) • **Versión complete** disponible • **Config mini :** P75, 16 Mo, carte SVGA, CD 2x • **Place sur le disque dur :** 33 Mo • **Site Internet :** <http://www.beam.com.au/>

La demo de ce jeu de stratégie s'installe à partir du menu GoBat dans le répertoire \Kknddemo\l et nécessite impérativement de configurer sa carte SB16 en DMA 5. Si en testant votre carte sonore, vous n'entendez pas un type chanter, le jeu plante. Sachez également que lors de la procédure d'installation, le CD transfère 77 Mo de données dans un répertoire \KKNKD\ que vous devrez effacer par la suite. Si vous rencontrez un problème avec UniVBE, relancez l'installation et sélectionner « No » lorsque l'on vous propose de le choisir comme driver VESA. Pour lancer cette demo, tapez KKNKD puis une fois parvenu au menu principal cliquez sur l'option New Game, la seule accessible de toute façon. Un écran de présentation vous dispense à ce moment une information essentielle : comment récolter des crédits (nécessaires au développement de votre base). Suivez simplement le schéma suivant : commencez par créer un bâtiment Blacksmith (trouvez l'icône Buildings dans la barre de menu verticale se situant à droite de l'écran, cliquez une fois sur le bouton gauche de la souris pour faire apparaître les différentes structures susceptibles d'être construites, et sélectionnez le Blacksmith d'un second clic gauche. Il ne vous reste plus qu'à placer ce bâtiment à proximité de votre base), qui fera apparaître une scène Vehacles entre Infantry et Buildings. Sélectionnez alors le Derrick et une fois construit, amenez le sur une nappe de pétrole. Il se transforme alors en Drill Rig et un Tanker vous fournira cet or noir en crédits en faisant l'aller et retour entre votre Powerplant et le Drill Rig. Les autres structures vous servent à développer davantage d'unités (comme des scorpions géants à l'aide du bâtiment Beast Enclosure) pour mieux défendre votre base et assurer votre progression, qui ne se fera pas sans danger. ●



Le coin des patches

À partir de ce mois-ci, vous retrouverez le coin des patches dans un fichier Patches.doc ou.txt (brut de bout) dans le répertoire Patch du CD-Rom. Et hop on a trouvé de la place un peu plus pour les tests ! ●



La prochaine fois il faudra inventer un mur du son plus solide !



Et pour plus d'information,
contactez le 01 39 20 86 03
ou composez
le 3615 ou le 3617 CREATIVE.
Vous pouvez aussi visiter
notre site Internet
<http://www.creativelabs.com/64fr>

Carte Sound Blaster AWE64 Gold.

Depuis que le mur du son existe, jamais une carte son n'est allée aussi loin. Musiciens ou fans du son en tout genre, voilà celle qu'il vous fallait.

En 1988, Creative a imposé un nouveau standard à l'industrie du son sur PC. Depuis, Creative n'était jamais allée aussi loin en matière de reproduction et de réalisme sonore. La Sound Blaster AWE64 Gold est saisissante. Ce qui jusqu'alors était réservé aux produits professionnels haut de gamme, est maintenant à votre disposition, avec polyphonie 64 voix et échantillonnage de sons instrumentaux à ne pas en croire ses oreilles. Et avec un seul port MIDI, SVP !

Plus à l'avant-garde, ne cherchez pas, vous ne trouvez pas. La carte Sound Blaster AWE64 Gold vous donne accès aux technologies audio de pointe, comme les fontes sonores SoundFont® et le son spatial positionnable en 3 dimensions E-mu® 3D Positional Audio.

Egalement au sommet de la gamme, la carte Sound Blaster AWE64 : elle possède de quoi satisfaire les joueurs invétérés ou les mélomanes avertis, avec 64 voix de polyphonie pour se plonger dans un univers sonore... décapant. Amplitude dynamique, fidélité de restitution des instruments échantillonnés et effets spéciaux du 3^{ème} type, sont au rendez-vous.

Les cartes AWE64 et AWE64 Gold sont compatibles avec tous les produits Sound Blaster. Au niveau de prix où elles s'offrent à vous, ne les ratez sous aucun prétexte. L'AWE64 est proposée à 990 F TTC* et l'AWE64 Gold à 1490 F TTC*. Elles sont ce qui se fait de mieux chez Creative. Le mur du son n'a qu'à bien se tenir !

Et pour ceux qui hésiteraient encore, notre toute dernière offre (dans la limite des stocks disponibles) : la carte Sound Blaster AWE64 Gold livrée avec le logiciel Cubase Audio, le plus célèbre des séquenceurs MIDI.

* Prix public conseillé

	Sound Blaster AWE64	Sound Blaster AWE64 Gold
Synthétiseur EMU 8008	oui	oui
Creative WaveSynth/WG	oui	oui
Architecture à faible bruit de fond	non	oui
Sonns numériques SP/DF	non	oui (support logiciel / brail : 128 bits)
Sortie RCA plénière ou	non	oui (support logiciel / brail : 96 bits)
RAM externe	\$12 Ko (extensible à 6 Mo)	4 Mo (extensible à 12 Mo)

AWE64 Gold

CREATIVE

Atlantis

SECRETS D'UN MONDE OUBLIE

Vous venez
de faire
le premier pas...

...au second, vous n'en reviendrez pas!



disponible par
BMG



Jeux d'aventure pour PC ou Mac

Atlantis (DVD) - 120 min - 12 ans et plus



TÉLÉGRAMMES

A vous,

la carte Matrox Mystique s'avère incompatible avec quelques anciens jeux. En cas de problème, essayez d'abord plusieurs drives VESA et si cela ne fonctionne toujours pas, attendez le patch approprié (peut-être dans un futur CD-Rom Gen4).

A David,

le « msd.exe » que tu utilises pour évaluer ton PC est probablement dépassé. Pour être sûr qu'on t'a bien vendu un Pentium 90 et non un « 486 boosté », fisto plutôt des détecteurs de matériel qu'effectuent la plupart des jeux actuels (genre Diablo).

MORCEAUX CHOISIS

« Je viens de sortir de prison grâce à mes pouvoirs magiques, mais je suis bloqué plus loin. Simples difficultés de réinsertion. Ceux qui préfèrent utiliser leurs pouvoirs politiques ne rencontrent pas ce genre de problème.

« Thierry aurait pu mettre 6 étoiles à Tomb Raider, l'affreux macho ! Tu as raison. Une femme peut parfaitement partir à l'assaut et affronter mille dangers. Après avoir fait la vaisselle, bien sûr...

« Westwood est célèbre pour ses bugs, non ? Oui, c'est un peu comme le Pape pour sa trépidante vie sexuelle...

« Veuillez ne pas dévoiler mon identité. Comme tu voudras mais admettez que 173 meurtres, c'est quand même beaucoup !

« Tout un rayon rempli de Lara Croft ! C'est le problème des jeux, ça... on ne peut même plus se balader rue Saint-Denis sans avoir des hallucinations !

Cela devait arriver : le printemps est de retour. Les arbres se couvrent de feuillage, les oiseaux chantent comme des fous et les amoureux se bécotent sur les bancs publics, bref, neuf mois de calvaire en perspective. L'hiver est beaucoup trop court.

Je rôle donc je suis

Salut, abonné de la première heure - j'exagère - disons des premières heures (à partir du N°4), je vous écris afin de vous faire part de quelques réflexions. 1- Depuis plus de 9 ans, donc, je lis assiduellement votre magazine et je dois dire que je ne partage pas la haute opinion de certains lecteurs envers leur « magazine préféré ». En effet, si le fond demeure, la forme (et je ne parle pas de la maquette) est de plus en plus affligeante. Quelle pauvreté dans le contenu des tests ! La Quantité n'ayant jamais remplacé la Qualité, ce n'est pas la peine de faire un Gen4 de plus de 150 pages et des tests de 3-6 pages, si les premières pages de ces derniers ne sont que des : « On s'est tous jetés sur ce logiciel et c'est moi qui... » ou « personne n'en voulait alors le chef m'a dit de... » ou encore « j'ai bien aimé la boîte, alors... ». Franchement, allez à l'essentiel. Outre le style « j'écris comme je cause », j'appelle ça du REMPLISSAGE. Que dire également des jeux de mois à la mords moi le n... tirés tout droit d'un Almanach tristement célèbre. Certes l'équipe a quelque peu changé et il faut plaider à tous les genres et âges, mais certains d'entre vous - des « Vieux » comme moi - continuent cependant à écrire comme des adolescents pubères attardés. Alors Messieurs, n'oubliez pas vos lecteurs des premières heures, ils ont maintenant la trentaine. Essayez de trouver un juste milieu dans le style. J'aime beaucoup par contre l'humour filicieux du Teignard, solidité de « vieux » oblige... ce qui ne l'empêchera d'ailleurs pas de me « démolir » en cas de perdition... 2- Vous nous avez mis l'eau à la bouche en béatifiant les jeux en réseaux et je veux bien croire toute l'excitation que peut procurer ce

type de défis. Qu'attendez-vous pour faire un dossier sur ce sujet, un dossier qui indiquerait l'adresse et un test des meilleurs sites dédiés (Kali, NetStadium, Westwood Chat, etc.), les configurations nécessaires (protocoles, etc.). Au fait à quand un site Internet Gen4, ça changera du Minitel (« Utiliser les outils de communication d'aujourd'hui », ça vous dit quelque chose...). 3- Afin de vous montrer ma bienveillance et ma confiance à votre égard, je renouvelle pour la 10e année mon abonnement. Éric « Le Vieux » (Puy-de-Dôme). Alors voilà : bonjour, forme du magazine affligeante, tests pauvres, remplissage forcé, jeux de mots consternants... mais c'est qu'il y en a presque désagréable, l'affreux ! En mec, tu nous parles autrement ! En plus, tu nous reproches pratiquement de le faire exprès, genre « nos lecteurs sont jeunes alors on va causer comme eux... ça va plaire ». Où tu vas là ? S'il est vrai que nous nous approchons inexorablement de la trentaine, nous écrivons ainsi parce que c'est notre style, que nous nous y sentons à l'aise et qu'il nous serait difficile d'en changer. Aucun rédacteur ne pourrait faire « jeune », « vieux » ou « débile » pour plaire au lecteur... chacun d'entre nous écrit plutôt pour une sorte de « lecteur de référence » qui lui ressemble, avec les mêmes goûts culturels, le même sens de l'humour, les mêmes expériences existentielles... tout pareil ! On ne s'étonnera donc pas que Fred écrive « jeune », Éric « vieux » et Thierry « débile », c'est dans l'ordre des choses. De toute façon, j'espère sincèrement que Gen4 ne répondra jamais à ta définition du « mature » ou du « sérieux », dont le premier synonyme qui me vient à l'esprit semble être « chiant à mourir ». Je te rappelle que nous sommes principalement critiques des jeux vidéo, pas journalistes au sens traditionnel du terme. Notre but est certes d'informer le lecteur

sur les jeux que nous testons, leurs caractéristiques, leurs qualités/défauts au regard d'autres jeux du même genre... mais nous devons également transmettre un enthousiasme de joueur, quelque chose de l'ordre du plaisir, du superlatif, d'un certain relâchement scriptural, @&#\$. En effet, il nous paraîtrait contraire à la définition même du loisir de parler d'un jeu sur un ton solennel. De notre point de vue, la lecture de Gen4 devrait déjà, en soi, constituer un loisir... c'est d'ailleurs la raison pour laquelle nous agréments volontiers nos écrits de digressions rigolantes (ce que tu appelles « remplissage »). Bon, tu n'aimes pas, d'accord. Mais à la limite, tant pis. Cela dit, si j'avais comme toi autant de reproches à faire à un magazine, je ne crois pas que je m'y abonnais pour la dixième fois consécutive. Quand on n'apprécie pas un plat, on ne s'en ressert pas plusieurs fois... à moins bien sûr d'avoir une sévère propension au masochisme. Ah oui, j'oubliais, les sites Web ! Et bien, nous effectuons dès ce numéro un test des différents fournisseurs d'accès. Nous devrions ensuite aborder les multiples sites dédiés au jeu, dans un numéro à venir. Quant au site Gen4, dont l'adresse sera « gen4.com », il est en cours de construction et sera opérationnel courant mai. Ça va ? Pas trop de remplissage ? Bon alors, salut.

Pas académique

Monsieur le Teignard, je proteste, que dis-je, je m'insurge contre la ségrégation dont sont victimes les « vieux » sur micro. Vous savez cette catégorie d'individus susceptibles de subir une crise d'épilepsie dès qu'ils achè-

Vous êtes coincés dans un jeu ? N'appellez plus, n'écrivez plus à la rédaction. Testez plutôt votre chance au 3615 Gen4 ou au numéro de téléphone suivant : 36 69 53 89. Sachez que certains éditeurs possèdent aussi un service « sauvegarde », renseignez-vous en dernier recours ou prenez votre mal en patience jusqu'à la publication d'une solution dans Gen4.

COMMAND & CONQUER
ALERTE ROUGE
MISSION: TAIGA

EA GAMES

Compilations de logiciels

GEN4

14 ANS

STAR WARS

Test POD

Pour les fous du volant

Dragon Lorr 2
Suzuki
Honda Civic 97
G-Mini
Test Drive Off Road

Les données ci-dessus étant traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnement.



PAPY ZÔTH

Papy Zôth, un de nos lecteurs, tape allègrement dans les 70 ans. Il nous parle des jeux qu'il a aimés, que nous avons aimés. Raconté nous l'histoire de nos anciennes passions, Papy Zôth, nous l'écouterons...

8. RAMPAGE (ST).

Ce jeu adapté d'un hit d'arcade met en scène un trio de monstres tout droit sortis des vieilles séries Z : George, un cousin de King-Kong ; Lizzie, un gros reptile façon Godzilla et Ralph, un loup-garou géant. Dotés d'une puissante musculature... et d'un cerveau inexistant, leur seul but est de détruire toute une ville. Allez-vous les laisser faire ? Ben oui... puisque vous incarnez ces monstres ! Humain, vous travaillez dans une usine chimique, mais l'absorption de produits expérimentaux vous a transformé en l'un des répugnants bestiaux

sus-décrits. Vous devez donc escalader les buildings alentours en détruisant chaque étage jusqu'à ce qu'ils s'effondrent. Parfois, derrière les fenêtres brisées, vous trouvez des femmes terrorisées que vous pouvez transformer en casse-croute. Vous aurez bien besoin de cette manne providentielle, car les forces de l'ordre vous envoient snipers, voitures de police, tanks et hélicoptères pour vous arrêter. Vous pouvez toujours les écraser sous vos poings vengeurs, mais gare si vous balles ont raison de votre énergie ! Vous redeviendriez humain, et vos commandes de jeu pourraient vous gober alors que vous tentez de fuir. Joueur à trois simultanément, bénéficiant d'une réalisation sans prétention mais agréable, ce soft constitue un modèle de convivialité. Certes, il ne casse pas trois portes à un neurone, mais l'on s'amuse beaucoup à jouer le rôle des méchants et à ravager la ville avec ses copains. Y'a pas de mal, tant que ça reste virtuel...

tout un jeu. Quand vous avez quitté la puberté et que vous commencez à dire en société que les jeux vidéo sont un passe-temps agréable, voire une passion, on vous regarde comme si vous étiez atteint d'une maladie honteuse ou d'une tare irréversible. Je suis, il est vrai, un « sénile » de la micro (Ultima I sur Apple) et un jeune prof (une erreur d'orientation). Et bien figurez-vous que mes collègues me considèrent comme un traître car je pactise avec les élèves d'aujourd'hui qui s'adonnent à ces loisirs douteux et pervers. Heureusement, j'ai réussi à

me construire une solide argumentation pédagogique sur les bienfaits didactiques de l'informatique auprès des élèves et ainsi atténuer les foudres de mon inspecteur (il y a cru, ouf). Vous voyez à quoi j'en suis réduit ! Tout cela pour dire que la T.V.A. à 5,5 % sur les logiciels n'est pas prête de se faire, les mentalités actuelles considérant que les jeux sont faits pour des gamins débiles ou des gens immatures qu'on peut exploiter sans vergogne. Cela dit, au lieu de laisser les lecteurs se débrouiller avec l'idée de « lobbying » d'Olivier, pourquoi

n'organiseriez-vous pas une pétition, une manifestation, un projet de loi et que sais-je encore. En guise de jeu de stratégie, Génération 4 versus TVA pourrait avoir un certain succès, non ? Pour mener à bien cette campagne, je propose d'engager Eric, qui a manifesté des talents pour la politique. Son article sur l'intelligence artificielle le prouve amplement, je cite : « si l'intelligence artificielle est divisée en champs liés à ses applications techniques (...) l'I.A. comme espace d'investigation scientifique impose un ensemble de problématiques génériques qu'on retrouve dans l'histoire de cette branche » (Note d'Olivier : Merde... Je n'ai rien compris !). Il est doué, c'est sûr...

À propos de cet article, avec lequel je suis entièrement d'accord (l'ordinateur est stupide), j'aimerais faire deux remarques. Tout d'abord, l'ordinateur restera toujours bête dans la mesure où la base du langage informatique reste constitué de 0 et de 1 alors que certains neurones du cerveau humain proposent jusqu'à huit connexions. Du coup, même les meilleurs algorithmes resteront toujours prisonniers de la base 2. D'où ma seconde remarque. Au lieu de réfléchir sur le langage binaire, il me semblerait plus judicieux de réfléchir sur la structure du jeu et le plaisir de jouer. Car tous les

jeux, y compris entre humains, ont un aspect répétitif inhérent aux règles fixes. Lorsque un joueur adopte une stratégie qui fonctionne, il la réutilise jusqu'à ce qu'il se heurte à une nouvelle difficulté, il change alors de stratégie. Mais dans le monde ludique, il n'y a pas énormément de stratégies possibles. Le wargame le montre bien puisqu'on oscille entre repli défensif et tactique offensive. C'est la combinaison durant un même partie d'un nombre fini de stratégies qui, elle, est infinie. La création d'un algorithme à base d'algorithmes qui tiendrait compte de ces stratégies permettrait alors une programmation plus souple au niveau des comportements de l'ordinateur, et cela sans passer par une phase d'apprentissage qui, elle, s'avère encore plus compliquée à mettre en place. Le comportement du joueur donnerait lieu à un décodage de la part de l'ordinateur en fonction de critères établis, qui utiliseraient ensuite la stratégie la mieux adaptée. Tout le talent des programmeurs serait alors de bien décortiquer les stratégies possibles, de les traduire en langage informatique et de choisir les bon critères pour que l'ordinateur comprenne les tactiques du joueur. Les quelques essais auxquels je me suis adonné (sur un jeu de labyrinthe à panneaux mobiles) montre que c'est faisable même si la grande difficulté reste le champ des tactiques à délimiter...

Amicalement,
Un prof.
Bonjour m'sieur.
Wah dites, un prof ! Hamain en plus ! Dingue ça ! Moi qui pensais que les profs ne lisaient que le catalogue CAMIF et les bulletins du SNES, quelle surprise !



Choisis ton camp camarade, c'est l'alerte verte !

CONCOURS KKND

SURVIVANT'S OU MUTANT'S ?

Choisissez votre camp et gagnez votre pack de survie !

Pour cela il vous suffit de renvoyer votre réponse, en indiquant vos amis et adresse complète sur carte postale uniquement à :
Cet 4, concours KKND, 5-7 rue Raspail 93108 MONTEUIL Cedex avant le 30/04/97, cachet de la poste faisant foi.



Dans la vie, pour s'en sortir, il ne suffit pas de suivre les ordres. Chacun doit établir ses propres règles et utiliser ses neurones. Et bien sûr combattre pour anéantir l'ennemi. Sinon vous disparaîtrez de façon radicale.

Krush Kill 'N' Destroy™ -
le seul moyen de survie.



© 1996 Konami Software, BUREAU, S.A. "KILL" est une marque de Konami Software. Distribué par Electronic Arts. Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques ou des marques déposées de Electronic Arts aux Etats-Unis et dans d'autres pays. Windows est une marque, avec son unique design de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et dans d'autres pays.

KKND est distribué dans la limite des droits d'importation. Le règlement complet est disponible chez Mafre-Alain BIEUX, secrétaire de jeu, à Paris et disponible sur simple demande écrite à Electronic Arts, Electronic Arts, Centre d'Informations Windows, 3 rue Claude Lippé, 92171 Suresnes (Paris) ou 3 rue Claude Lippé, 92171 Suresnes (Paris) ou 3 rue Claude Lippé, 92171 Suresnes (Paris).





On aurait presque du mal à le croire... si cette lettre fleuve n'avait pas des allures prononcées de cour magistral ! Ben oui, tu parles, tu parles, mais pour trouver un élément de discussion dans les propos, ce n'est pas de la tarte ! En effet, tout ce que tu dis est pertinent, que ce soit le sceau d'infamie auquel les joueurs adultes peuvent difficilement échapper ou le lien que tu fais entre cette situation et le taux de T.V.A. qui s'applique aux CD-Rom. Cela dit, contrairement à ta suggestion désolusement ironique, je n'ai pas demandé à Eric de partir en croisade pour une TVA à 5,5 %. En effet, celui-ci mène déjà beaucoup trop de quêtes impossibles (un whisky parfaitement équilibré, une bière meilleure que la Guinness, une vodka plus goûteuse que la Zubrowska, etc.) pour que je lui en surajoute une autre. Par contre, je lui ai demandé quelques éclaircissements sur la partie « I.A. » de ta lettre. Eh bien, il m'a froidement répondu que je pouvais aller me faire cuire un gros œuf ! Il a quand même ajouté en guise d'explication : « ouais, je n'ai déjà pas compris mon propre article sur l'I.A., alors ce n'est pas pour m'emm... avec les écrits des autres sur le sujet ! ». Je me contente donc de passer ta lettre in extenso, afin que nos lecteurs puissent bénéficier de tes éclaircissements supplémentaires sur le thème de l'intelligence artificielle. R'voir, monsieur.

Z comme zéro

Salut à Toi, crâne d'œuf, comme tu le vois, le Duker fou te réécrit pour critiquer une fois de plus les équipes créatrices de grosses daubes malodorantes. Alors ce coop-ci, ce ne sera pas l'id Software mais les Bitmap Brothers avec Z, leur « chef d'œuvre ». Moi, le Duker fou, m'engage à déboucher et à pourfendre le rédacteur de Gen4 qui a dit que jouer à Z était un vrai bonheur, en l'occurrence le sieur Fred. Après avoir lu l'article, je me suis dit « Vindicta, v'la tu pas que Z est arrivé et houlala il a l'air du feu de Dieu » ! Mais en fait Z est nul, archi nul. Crâne d'œuf, tu tu es raisonnable, tu savais, mais tu n'as pas voulu le dire, c'est-ce pas ? Tu ne voulais

pas décevoir tous ces gens qui attendaient le jeu avec impatience. Toi et toute la rédaction, vous ne voulez pas essayer Z parce que vous en avez beaucoup trop parlé. Du coup, dire à sa sortie : « ben, ben voilà, Z est enfin sorti, ça fait un an qu'on vous rebat les oreilles avec ce jeu et ben, on l'a reçu, on y a joué... et ben Z... c'est de la merde », ça l'aurait foutu mal ! Et oui, je comprends... mais il fallait quand même ! Non, parce que moi, je l'ai acheté, et je suis dég' à mort. Crâne d'œuf, je vais te dire ce que vaut ce jeu : il est laid, lent, très lent, mal foutu, les bouhommes sont crétins, il est beaucoup trop facile, les cinématiques sont répétitives et abominables, l'humour est bidon et la musique est consternante. Mais le pire est ailleurs : vous avez mis Z au-dessus de Command & Conquer ! Et même, au-dessus de Warcraft 2... sacrilège ! Bon voilà, j'ai critiqué, et je suis calme maintenant. Tout ça pour dire qu'il faut se méfier et ne faire confiance à personne. Alors Crâne d'œuf, que se passe-t-il à Gen4 ? Avec Quake, cela fait deux fois que vous déconnez à bloc ! Ne recommencez jamais, s'il vous plaît. Non, je n'ai pas fini ! Explication-moi maintenant pourquoi, dans le numéro de février, Warcraft 2 est classé deuxième dans le Top « Jeux de stratégie » de l'année 96 alors qu'il est placé cinquième dans le Top Rédac du même numéro (page 109), au-dessus de Z ? Euh, bon, et maintenant, pour changer de sujet : quand que moi voir Dungeon Keeper sur mon bureau ? Hein, quand que ? Tchou, la Teigne, à la prochaine... Le Warcrafteur (alias le Duker) définitivement fou. Chiboug, bien, te reverrons pas, si je partageais ton opinion à propos de Quake, là, tu vas trop loin. Z n'est pas le jeu que tu te complais à détruire avec une hargne qui confine au prétentement méthodique. Bon, je t'accorde qu'en solo, ce jeu ne vaut pas tripette et s'avère même assez pauvre, mais, en link/réseau, Z propose des parties rapides (20 à 45 minutes) au rythme soutenu qui dégagent quand même un sacré *« 3030 »* de plaisir ludique ! Alors, certes, il faut reconnaître que ce soft est très loin d'avoir la profondeur tactique d'un Warcraft 2 ou d'un Alerte Rouge mais si tu

AUJOURD'HUI, C'EST DÉJÀ HIER

En nous replongeant dans des vieux numéros de Gen4, et en particulier leurs éditoriaux, nous avons retrouvé de nombreux éléments de l'histoire de l'informatique domestique. Désormais, tous les mois, nous vous en livrons un extrait avec quelques précisions additionnelles (entre crochets). Nostalgie, peut-être. Volonté de « fixer » une mémoire collective en perpétuel devenir, sûrement (le genre « histoire sans fin », quoi !).

CHAPITRE 13

Les éternels rivaux

Malheur à ceux qui n'ont pas cru en la micro ! Malheur aux éditeurs qui ont parié sur le marché des consoles et ont délaissé depuis plusieurs



mois les micro-ordinateurs. Malheur à l'Arrigé, dont Commodore ne donne vraiment plus de nouvelles et dont les jeux risquent de disparaître rapidement des rayons de nos revendeurs favoris. Les jeux micros viennent peut-être de connaître leurs pires années. Cependant, le C.E.S. (Consumer Electronics Show) de Chicago était porteur d'une bonne nouvelle : la micro est de retour. Et puis le phénomène s'inverse soudainement. La montée en puissance du PC et du CD-Rom a redonné confiance aux éditeurs... certains avaient même que

l'écroulement du marché console les pousse désormais à développer surtout sur PC. Ainsi, Acclaim, plus connu pour ses Mortal Kombat et ses NBA Jam sur consoles débarque aujourd'hui en micro. Jetez-vous sur le reportage du CES et découvrez les merveilles qui vous attendent bientôt [Cyberia, The Dig, Phantasmagoria, Last Eden, Dark Forces, C & C et... Lands of Lore 2] !

Édito Gen4 N°69 (septembre 1994).

avais lu attentivement l'article de Fred, tu aurais su à quoi t'attendre : un jeu beaucoup plus orienté « action » que « stratégie »... un nouveau concept de wargame en temps réel, en quelque sorte. Outre tes remarques sur notre propension à surestimer les jeux très attendus, c'est d'ailleurs probablement cette approche légèrement décalée qui nous a bluffés. Cela dit, si je suis d'accord avec toi pour dire que Z ne valait pas cinq étoiles, il n'est pas aussi débauché que tu le clames. Ni laid, ni lent, ni mal réalisé, il méritait exactement quatre étoiles, au plus, ni moins ! Quant à la position de Warcraft 2 dans le Top « stratégie », apprends qu'à note égale (cinq étoiles), il n'y a pas vraiment de classement entre les jeux. Tout nouveau titre rejoignant le Top est en effet placé au

sommet de la liste, ceci afin d'évaluer progressivement les jeux les plus anciens. C'est la raison pour laquelle Z, plus récent, se retrouve « devant » Warcraft 2. Ce classement teinté d'une dimension chronologique n'a donc rien à voir avec le « Top stratégie de l'année 1996 » qui consacra - tu ne vas pas me croire - les meilleurs jeux de stratégie de l'année 1996 ! Pour finir, et d'après des sources ultra confidentielles, il semblerait que Dungeon Keeper ait été victime d'une distorsion espace-temps, un phénomène paranormal qu'on rencontre assez souvent dans l'univers des jeux micro. D'après nos informateurs, ce titre devrait se matérialiser sur ton bureau au milieu d'année. Nous n'en savons malheureusement pas plus. Placat.

Osez le monde de MAGIC L'Assemblée®

Le jeu de cartes et de stratégie pour 2.
Pour vaincre votre adversaire, à vous
de composer votre jeu !

Magic: L'Assemblée®, c'est plus de
2000 cartes différentes :
d'innombrables combinaisons,
des possibilités infinies ...
Magic: L'Assemblée®
met au défi votre esprit
de stratégie !

Magic: L'Assemblée®
a déjà séduit
des centaines de milliers
de joueurs à travers
le monde : pourquoi pas vous ?

Magic: L'Assemblée® est le
jeu de cartes le plus populaire
mondialement reconnu
pour sa capacité à tenir à 2 !

Magic: L'Assemblée®
le jeu qui fait oublier tous les autres jeux



Wizards
OF THE COAST

WIZARDS OF THE COAST, FRANCE
Service Consommateurs - BP 105 - 94929 Charenton Cedex
Tél : 01.43.96.35.65 - Fax : 01.43.96.52.53
36,15 WIZARDS (1,20 F la minute)



Le DVD

Un futur à exploiter

La grande révolution du multimédia est en marche. Les premiers lecteurs DVD arrivent enfin sur le marché. Mais mis à part leurs possibilités techniques que reste-t-il de ces super CD-Rom ?



mais qu'un super CD-Rom à la capacité de stockage décuplée. Certes associé à une carte de décompression MPEG 2, il permet d'avoir enfin des vidéos dignes de ce nom mais comme l'intérêt d'un film sur PC m'échappe toujours quelque peu, où est passé la révolution ? En attendant, les premiers lecteurs DVD Hitachi et Pioneer sont disponibles et nous les avons donc testés. Le Pioneer propose une capacité de 17 Go et coûte environ 4000 F. En compatibilité CD classique, il se comporte

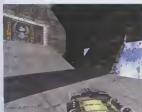
comme un 10x avec un temps d'accès acceptable de 120 ms. Il lit des DVD de 4,7 Go à 8,5 Go sur une face et jusqu'à 17 Go sur deux faces (il suffit de retourner le disque), avec un temps d'accès de 170 ms et un transfert 8x. Il n'y a rien à ajouter d'autre car aucun jeu

ROULEMENT de tambour, fusa d'ar-tifice : le DVD est arrivé. Cela faisait un an qu'il était annoncé comme la révolution du PC. Tout le monde l'attendait avec impatience mais au fait pourquoi ? En fin de compte ce n'est ja-



▲ Command & Conquer : un jeu qui devrait être en projet d'adaptation sur DVD.

Duke Nukem 3D n'occupe que peu de place, ► n'intègre pas de vidéos mais sa jouabilité et son intérêt cherchent toujours leur pari.



n'étant disponible et après avoir admiré sa façade design, il ne sert actuellement qu'à lire des CD... Rom. Le Hitachi affiche exactement les mêmes compatibilités. Pour approximativement 3200 F, avec un taux de transfert 8x en DVD et CD, un temps d'accès CD et DVD (pour changer) de 160 ms, il est moins cher mais également plus lent que le Pioneer. Plus important que les millisecondes, quel sera l'intérêt du DVD pour nous les joueurs ? Les

éditeurs de jeu ne seront plus limités en taille pour leurs productions. Deux questions se posent alors. Déjà avec le CD, les jeux sont devenus beaux et techniquement de plus en plus impressionnants mais parallèlement aussi de moins en moins jouables et originaux. Alors 17 Go, il va falloir les remplir. Avec les coûts que cela engendrera que restera-t-il pour la créativité ? Et puis surtout, les éditeurs sont-ils prêts à foncer vers ce nouveau support ? En fait pas franchement ! Il y a bien quelques annonces de conversion ou de nouveautés mais ce n'est pas la foule des grands jeux et derrière les coulisses, les plus grandes compagnies ont une position attentive. Comme d'habitude c'est le serpent qui se mord la queue. Ils sont tous convaincus qu'à terme le DVD remplacera le CD mais en attendant il n'y a pas lieu de se précipiter. Si on prend l'implantation du CD comme référence, cela nous laisse au moins deux ans avant que le DVD ne devienne d'actualité « ludiques » à moins que les quelques titres à sortir en fin d'année vous suffisent pour investir aujourd'hui dans un produit qui va baisser considérablement. L'autre argument du DVD



réside dans la vidéo MPEG 2 car ne l'oublions pas DVD signifie à l'origine Digital Video Disk. Il sera avant tout un support pour la télé et pour regarder des films. Sur le PC, il faut adjoindre une carte de décompression dont le prix tourne aujourd'hui autour des 4000 F ce qui alourdit considérablement la facture. De plus sur écran PC, le rendu n'est pas encore parfait, alors que sur une télé, que l'on peut brancher sur la carte, c'est nickel. Mais encore une fois où est l'intérêt ? Anticipons un peu. Admettons et c'est probable que les cartes baissent fortement ou soient intégrées sur les cartes graphiques ou cartes mères. Admettons que le standard se démocratise réellement avec l'appui massif de toutes les grandes compagnies cinématographiques. Est-ce que pour au-

tant le jeu vidéo en tirera parti ? Je n'ai jamais été un aficionado des jeux en vidéo et je constatais justement avec plaisir le retour en force du dessin et de la 3D. Même des sociétés comme Sierra qui avait pourtant tout misé sur la vidéo dans ses dernières productions abandonne le principe. Si les développeurs profitent au passage de la vidéo pour nous faire de jolies séquences cinématographiques, tant mieux mais par pitié qu'on ne nous ressorte pas le concept du film interactif dont nous avons déjà subi l'ennui pur le passé. Alors en conclusion, autant il est certain que le DVD remplacera le CD comme ce dernier l'a fait pour la disquette, d'ici là quelques années seront nécessaires et en attendant des titres, un achat semble actuellement inutile. De plus les performances augmentent et les prix baisseront. Quant à la vidéo, elle apportera peut-être un plus mais elle n'a jamais fait et ne fera jamais un jeu dont le secret reste le concept et la jouabilité. ■

Stéphane Kauffman



▲ Avec Phantasmagoria 2, le MPEG 2 apporterait un plus non négligeable.

ENIX GAME SOFTWARE CONTEST

Travaillez-vous dans la programmation du logiciel de jeu ? Ou possédez-vous tout simplement l'intelligence innée de toutes les bonnes idées ? Donnez libre cours à votre créativité et participez au ENIX GAME SOFTWARE CONTEST II. Vous pourrez gagner l'un des prix fabuleux que le total représente 1 (un) million US\$! Le concours est placé sous les auspices de l'humaine ENIX dans l'esprit de faire connaissance avec tous les grands créateurs de logiciels de jeux du monde entier et de lancer de nouveaux logiciels à l'échelle mondiale. Au cours de l'année dernière, plus de 884 documents venant de 29 pays différents, et le Grand Prix se vit attribué à une équipe philippine. Suivez les dix prochains créateurs de logiciels de jeux du monde entier et comparez votre code de cas par cas minutieusement.

400.000US\$

[illegible][illegible]

<http://www.enix.co.jp/>

ENIX CORPORATION

Entry Manager, Content Executive, Committee
4331 Yew Seng Siu, Kwai T. Kwai, 151, 152, 153

Enfin, un tiers, TENIX Corporation, a été créé par un consortium de la Hewlett-Packard, de la Digital Equipment Corporation, de la IBM, de la Microsoft et de la Xerox. Cette dernière a été achetée par la Digital Equipment Corporation, qui a été achetée par la Hewlett-Packard, qui a été achetée par la Microsoft, qui a été achetée par la Xerox.



En 1996, création par ENIX du premier concours mondial de logiciels.

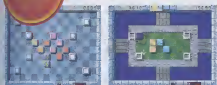
Les logiciels de jeu dépassent les frontières nationales, culturelles et historiques. C'est pourquoi ENIX est toujours à la recherche de nouveaux créateurs de talent à travers le monde entier. Notre objectif est de permettre à de nouveaux génies de devenir les phares de la nouvelle génération. Les premiers concours de logiciels, d'abord centrés sur le territoire japonais, ont permis à ENIX de découvrir et de lancer un certain nombre de logiciels innovatifs sur le marché. C'est ainsi que nous avons pu aussi aider la carrière de plusieurs créateurs de talent. En 1996 nous avons décidé d'étendre notre horizon au monde

entier avec le premier ENIX INTERNET ENTERTAINMENT CONTEST, qui reçut 694 soumissions provenant de 29 pays différents. Nous avons pu ainsi atteindre le but que nous nous étions fixé: d'offrir un forum international où tous les créateurs de logiciels pourraient démontrer leurs dons et leurs talents, tout en les aidant dans l'avancement de leur carrière et en contribuant du même coup au développement du marché mondial des logiciels de jeu. Nous profitons donc de cette occasion pour présenter les gagnants de notre premier concours et en remercier tous les participants.

Vainqueur du GRAND PRIX



"ESTRUCTURA",
un puzzle électronique
soumis par l'équipe
THE CRISIS GROUP (Chili)



Un mot des gagnants...

"ESTRUCTURA est notre premier jeu PC. Ça nous a pris six mois pour finir d'assembler le programme et les graphiques, dont un mois pour maîtriser l'assembleur x86 et un autre mois pour dessiner les graphiques. Nous ne pensions pas gagner quoi que ce soit. Quand on nous a annoncé qu'on avait gagné le Grand Prix, on n'y croyait vraiment pas. On a alors téléphoné à nos familles et nos amis pour vérifier que ce n'était pas un rêve. Ce n'est pas seulement l'argent, bien que ce soit important. Ce qui est bien plus important, c'est de savoir que nous avançons dans la bonne direction. Et maintenant, nous pouvons travailler avec plus de conviction, puisque les portes de l'industrie devraient s'ouvrir à nous plus facilement, en principe..."



"FOOTBALL LAB",
un jeu de simulation de football,
soumis par Ryutaro Kanno (Japon)



Quelques mots du gagnant...

"Tout est parti d'une idée toute simple. J'adore le foot, donc pourquoi pas un jeu sur le foot? Le jeu que j'ai créé est le résultat de nombreux essais. Ça m'a pris beaucoup de

temps pour arriver à créer quelque chose d'entièrement nouveau. J'ai rassemblé toutes les idées que j'avais en tête, et je les ai mises sous forme de programme. Dans l'avenir, j'aimerais pouvoir utiliser au maximum mes idées et mes dons."



"COSMICAL ANIMALS",
un jeu pour réseau informatique,
soumis par Tomokazu Ito et Akihiko Chashi (Japon)



Un mot d'un des gagnants...

"Quand j'ai appris que j'avais gagné l'un des premiers prix, je me suis presque évanoui. Mais j'étais vraiment content que mes efforts aient finalement abouti à un tel résultat. Le principe de ce

jeu est que n'importe quelle personne puisse y participer, quelque que soit la langue qu'elle parle. J'espère que des joueurs du monde entier en apprécieront bientôt la teneur. Je travaille dès maintenant à produire une nouvelle version plus puissante de mon jeu."



Deuxièmes prix: 10.000US\$

- "HORSE'S POWER", un jeu pour réseau par Steek House Bone Fracture (Japon)
- "BRANNY BALL", un puzzle actif par K-D Lab Group (Russie)
- "G3", un jeu de groupe par Takao Matsura (Japon)
- "MULTIPLAYER", un jeu d'action par Takayasu Naiten (Japon)
- "Throne of Mars", un jeu de simulation par Symbolic Data Studios (USA)

- "Final Coaster", un jeu 3D par Takashi Tayima (Japon)
- "REIKO", un jeu d'action par Sanwari-san Team (Japon)
- "PENTAGON", un jeu de simulation par Coade Entertainment Software (Argentine)
- "MOWLOCK", un puzzle actif par Akoyoshi Nishiyama (Japon)
- "Effrenata Licencia 3D", un jeu d'aventure par Amel Barman (USA)



ENIX CORPORATION

Viril mais **fair play**

Psygnosis fait dans le sport... disons musclé avec deux titres à venir d'ici bientôt dans pas longtemps à commencer par **Adidas Power Soccer**, qui comme vous l'aurez peut-être deviné est une simulation de foot. Une de plus. Mince du foot. Dans un registre plus original, **Monster Trucks** réutilise le thème des courses de gros 4x4 américains introduit par Microsoft dans son **Monster Truck Madness**. Le plus intéressant du lot reste probablement **Riot**, un jeu mêlant allègrement football américain, basket et hockey dans un sport futuriste où les règles donnent une certaine latitude au joueur pour exploser son prochain, que ce soit l'intelligence artificielle ou jusqu'à huit joueurs en réseau. Les parties pourront se dérouler dans le cadre d'un championnat, d'une saison, ou même en match « amical », ce qui n'empêchera pas les coups spéciaux de pleuvoir... ●



Psygnosis **en roue libre ?**



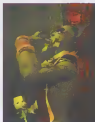
Après **Destruction Derby 2**, **Psygnosis** persiste et signe une seconde apologie de l'automobilisme avec **Speedster**. Ce jeu se présente comme un mix entre **Death Rally** et **Micro Machines** avec des décors en 3D texturée et un suivi aérien de la course. Neuf circuits et 16 véhicules différents sont accessibles, ainsi qu'un mode deux joueurs avec écran split, hérité sans doute, de la version console. Contrairement à **Death Rally**, **Speedster** ne propose ni bonus, ni armement, pour se concentrer sur la conduite à l'état original. ●

Bill place **ses billes**

Digital Anvil, la boîte de développement créée par Tony Zurovek (Crusader), Chris et Erin Roberts, respectivement responsables des séries **Wing Co** et **Privateer**, vient de se faire furieusement Bilouter. Entendez par là que Microsoft a décidé d'investir dans leur p'tite entreprise, tout comme d'ailleurs, Robert Rodriguez, réalisateur de **Desperado**. Bizarre non ? Celui-ci travaille d'ailleurs avec les Roberts sur un projet de film et de jeu basé sur un monde créé par les deux frangins. Microsoft sera également le distributeur exclusif des futurs produits **Digital Anvil**, dont le premier titre serait **Freelancer**, un jeu d'action/exploration spatiale très orienté multijoueur et vraisemblablement Online. ●

Crystal se fait les dents sur PC

Blood Omen : Legacy of Kain est le premier jeu de rôle développé par **Crystal Dynamics**. Ces p'tits gars ont annoncé fin février leur désir de porter ce titre PlayStation sur PC et sous Windows 95. Ce jeu « à la Zeldia » met en scène Kain, un noble assassiné et ressuscité sous la forme d'un... euh, vampire. C'est pas cool ? Bien ouais je sais, mais bon, on fait pas toujours ce qu'on veut. Proposant une durée de vie astronomique (plus de 100 heures de jeu), **Legacy of Kain** met en scène un univers glauque où le personnage à pourvoir de vie et de mort sur des innocents et emploie à des fins horribles ses formidables pouvoirs. Il peut ainsi se transformer en chauve-souris, en loup-garou ou pire, en Judo (notre, arg, l, secrétaire de rédaction). Sortie prévue pour cet été. ●



Un auteur à la page

Présenté comme le premier « roman multimédia », **Sinkha** est en fait davantage une BD qu'un roman. Le support CD permet à l'auteur, Marco Patrito, d'illustrer son texte d'images de synthèse souvent superbes et de petites animations, elles aussi de synthèse, tout en immergeant le joueur dans l'univers futuriste dépeint à l'aide de musiques appropriées. On regrettera simplement la très faible « durée de vie » de cette BD-CD, dont les personnages souffrent de statisme dans les plans éloignés. **Sinkha**, développé par l'équipe italienne **Virtual Views**, est édité par Asiyd sur Mac et PC aux environs de 200 F. ●



Ça bulle chez frog

Ça sent le gaz chez Bullfrog. Après les rumeurs insistantes du possible départ de Peter Molyneux (le big chief), deux chefs de projet ayant travaillé sur Theme Park et Magic Carpet, Mike Diskett (un nom prédestiné) et Guy Simmons, viennent de prendre la poudre d'escampette pour lancer leur propre boîte de développement : Mucky Foot Productions. Leur premier jeu devrait porter le titre de Dark City. ■

Lobotomie pour petits et grands

Avec BMG Interactive, il y en a pour tout le monde. Pour les nains, de 3 à 8 ans (soyez précis), ils s'appellent à sortir Moomin, un jeu d'aventure familial mettant en scène des créatures ressemblant à de petits hippopotames blancs sans naseaux, ni bouche. C'est tout simplement horrible. Pour les vieux, c'est encore pire. Exhumed (ex-Ruins), annoncé pour avril, est en effet un doom-like développé par Lobotomy Software (non, je ne révélerais pas) à partir du moteur de Duke. Dans une ambiance pharaonique, vous devez faire la peau sur 24 niveaux à Osiris et à ses momies à l'aide d'un Magnum 357, de l'œil de Râ et de six autres armes, tout en évitant de vous faire bouffer par des piranhas géants. ■



Brèves

● Fin février, Microsoft a présenté lors d'une conférence réunissant de nombreux développeurs son tout nouveau DirectX 5 et sa nouvelle interface de programmation (API), permettant aux programmeurs de soulager leur tâche en passant directement par les cartes 3D.

● Dans la gamme White Label de Virgin à moins de 100 francs, voici quatre nouveaux venus : Dune 1 & 2, The 11th Hour, Screamer et The Civil War. ■

Des prix rikiKixx

Eidos (le distributeur verni de Tomb Raider) vient d'annoncer la création d'une nouvelle gamme de jeux vendus au prix plus qu'alléchant puisqu'il avoisine les 100 F. Cette gamme, nommée Kixx pour une raison qui m'échappe encore, sera régulièrement mise à jour par l'adjonction de hits récents et de jeux originaux. Pour commencer vous pourrez vous mettre sous la dent de vieux hits comme Under a Killing Moon ou Terminal Velocity, ainsi que les trois nouveautés de ce début d'année : Buried in Time (un jeu d'aventure en images de synthèse), Tekwar (d'après un bouquin du Captain Kirk) et Shellshock (une simulation de tanks). ■



J'suis malaaade !

... est généralement le premier commentaire lâché par quelqu'un ayant joué plus de deux minutes à Hardcore 4x4. Bon sûr, vous n'êtes pas forcé de jouer en vue intérieure, à moins d'avoir à votre disposition tous les ustensiles indispensables à toute fin de soirée copieusement arrosée : bassin, klaxon, menthol (pour plus de détails) achetez le « Petit Eric Illustré » aux éditions Label Emaux. Développé par Gremlin Interactive sur PlayStation, cette boulesse simulation de 4x4 est maintenant en passe d'être convertie sur PC. Six parcours, six véhicules aux roues surdimensionnées et une option multijoueur (six joueurs en réseau ou deux en écran split), semblent placer dans les meilleures dispositions commerciales ce jeu d'arcade aux décors en 3D texturée et au relief franchement accentué. Prévu pour avril. ■



Quake à Thor et à travers

Tandis que Shadow Warrior se fait toujours attendre chez 3D Realms, ID rentabilise son Quake en « licenciant » le moteur 3D du jeu pour l'édition de packs ; ces suites qui n'en sont pas vraiment et nécessitent la mouture originale du jeu. Scourge of Armagon est le nom du premier mission pack de Quake, développé par Hipnotic Interactive (dont une partie du staff a participé au développement de produits comme Duke, Raze of the Triad et même Prey) et distribué par Activision. Il comprend en tout 15 niveaux remplis de pièges (mines, lasers, trappes) dispensés entre trois épisodes répondant aux deux ooms de Dominion of Darkness, Fortress of the Dead et The Rift. Vous aurez maintenant à affronter des Gremlins montés en graine ainsi que des Centroids, sortes de scorpions cyborgs dont les pences ont été remplacées par des armes encore plus



mortelles : des Nail Guns. Heureusement votre inventaire en la matière a également été modifié et trois nouvelles armes ajoutées, dont le fameux marteau de guerre du dieu Thor ! Quant au multijoueur, il n'a pas été oublié, allez jeter un œil à la rubrique réseau pour vous en convaincre ! Dissolution of Eternity est un pack développé par l'équipe de Rogue Entertainment (responsable de Strife, un petit doom-like orienté rôle) répondant aux mêmes critères que celui d'Hipnotic : 15 nouveaux niveaux, de nouveaux monstres, bonus, armes, des pièges partout et des musiques péchues. En projet depuis août 1996, cet add-on a obtenu la bénédiction d'ID et devrait sortir fin mars, même si à l'heure où j'écris ces lignes il ne possède pas encore de distributeur officiel (aux États-Unis, le distributeur est le même pour les deux packs : Activision). Quant au Quake 2.0 d'ID Software, il devrait achever sa période de gestation cet été, pour une sortie estivale. ■



CE BENÊT N'A RIEN GOBÉ!



Un nouveau 'Bug' pour votre ordinateur. Des tonnes de 'fun' dans le moniteur et dans le coin-tour.

- des millions d'ordis bizarres
- une liberté de vol illimitée
- des personnages à l'humour irrésistible

- des armes et bonus aussi délirants qu'efficaces
- une utilisation optimale de la technologie Direct X™ de Microsoft®

BANZAI

En Mail disponible sur PC CD Rom 99 Avril 1997
Windows® 95

© 1997 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, Windows, et Windows 95 sont des marques de Microsoft Corporation.

Brèves

◆ **Phantasmagoria 2** : Obsession Fatales est maintenant disponible intégralement en français pour le prix de 450 F environ. ◆ **Into the Shadows** n'est malheureusement pas prêt de sortir de l'ombre étant donné que Sca- venger a abandonné le projet, et comme si ça ne suffisait pas l'éditeur lui-même est pa- rait-il au bord du dépôt de bilan (rectification il a déposé le bilan). Es- périons qu'ils pourront se ressaisir, car Sca- venger a encore dans ses cartons pleins d'autres jeux très pro- metteurs. ◆ Il semble que l'on se soit vague- ment planté le mois dernier sur le prix de l'édition Deluxe de Conquest of the New World. Au lieu de 350 balles environ, le jeu ne devrait pas dépas- ser les 200 F. L'Eldora- do, en somme ! ◆ Philips Media quitte le giron de la célèbre mul- tinationale et transfère toutes ses activités multimédia et d'édition de jeux chez Infogrames. Le tatou enfle, et enfle encore ! ◆

La F1 accélère !

Prévu pour la fin de l'année, **Formula One** est probablement le jeu, avec un grand A, qui va faire saliver les fans de simulation de courses de F1 sur PC. Ne vous laissez pas tromper par les vues ex- ternes présentées sur ces images, **Formu- la One** s'adressera à l'amateur d'arcade comme aux puristes les plus exigeants, du moins on l'espère. Le jeu reprend tous les circuits de la saison 95, complète avec ses 13 écuries et 35 pilotes. Mais une des caractéristiques principales de la version PC sera le support de différentes cartes accélératrices 3D pour une vitesse d'ani- mation qui devrait enfin décoiffer ! Pour finir, **Formula One** devrait proposer tout ce qui fait le plus cruellement défaut à GP2, à savoir un mode multijoueur à huit en réseau et la possibilité de revoir les courses effectuées de bout en bout. Il est encore trop tôt pour en dire plus, mais une chose est sûre : le printemps, l'été et l'automne vont vous paraître longs, très longs... ◆



Le vaccin qui tue



Si vous tenez à protéger Win- dows 95 des petites maladies honteuses qu'il risque d'attraper lors de manipulations hu- maines, autrement dit des virus informatiques, CTI In- formatique propose une so- lution radicale avec son pro- gramme anti-virus **Viru- safe'95**. Car cet utilitaire est censé repérer tout type de virus, qu'il soit répertorié dans sa base de données ou non, de les choper, puis de les exhiber avant de les éradiquer définitive- ment. Bref son utilisation ne devrait pas dérouter le novice. Le programme comprend dans sa dernière version 2.1 une fonction de protection au- tomatique lors des opérations de téléchargement via Inter- net, ce qui vous permet de surfer en toute tranquillité (compatible avec les derniers browsers Microsoft Explorer et Netscape). Vous devriez trouver cette perle d'efficacité dans le commerce aux alen- tours de 600 F. ◆

Le son à Mach 12

Sound Blaster lance une nouvelle série de kits multimédia dont le cheval de bataille est le tout nouveau lecteur CD-Rom 12x Creative **INFRA 1800**. Comme vous l'aurez deviné, ce lecteur douzuple vitesse permet d'atteindre des vitesses de transfert de données de 1800 ko/s. Mais en plus, comme il dispose de fonctions pas connues du tout, il « garantit »



le maintien à cette vitesse grâce à sa technologie de rotation à vitesse variable. Finalement, le **INFRA 1800** est doté d'une télécommande infrarouge permettant de contrôler la lecture de CD audio, la navigation sur Internet via Netscape 3.0 ou Internet Explorer 3.0, et émule même votre souris. On peut trouver ce nou- veau bijou dans le pack **Sound Blaster Discovery 32 12x**, qui comprend aussi une carte-son SB 32 PnP, deux haut-parleurs stéréo et le jeu **Actua Soccer**, le tout pour environ 1500 F. Si vous voulez faire plus sérieux, pour environ 2000 F, vous trouverez le kit **Sound Blaster 32 Multime- dia Family** qui comprend le même matos mais avec des logiciels éducatifs et de « loisirs ». Bref, ça passera mieux auprès de la petite famille, mais faudra quand même acheter des jeux pour vraiment rentabiliser l'ensemble ! ◆



Standing Mobilier.
Le subtil mariage du bien-être
et du bon goût.



Offrez-vous
ce superbe fauteuil pour
199F** seulement.

En cadeau :
Ce magnifique pouf en
peau réversible!

SM

Standing Mobilier

* à payer en 1350 mensualités

** offre valable du 02.02.97 au 03.02.97 de 12h à 14h

Changeons de registre

Les petits fournisseurs qui aiment connaître leur système d'exploitation sur le bout des doigts pour en tirer le meilleur parti se sont probablement déjà baladés dans la base de registres de Windows 95, qui en fait intégrée la plupart des paramètres permettant son bon (ou parfois mauvais...) fonctionnement. Micro Application aborde cette base à l'aspect pour le moins austère dans sa collection Grand Livre, Base de Registres. Dans ses chapitres vous apprendrez comment la manipuler, en effectuer des sauvegardes pour préserver votre système d'un changement imprévu et désastreux, et en optimiser le fonctionnement. Pour



celà, le bogue présente des tas d'utilitaires très intéressants, mais y'a comme un hic, les auteurs n'ont pas jugé bon d'en inclure la plupart dans le CD-Rom... Là on s'ennuie. Bref c'est un peu comme vous offrir une notice de jouet sans le jouet, ce qui fait un peu cher pour à peu près 170 baïas. Reste quelques trucs sympathiques que vous pouvez réaliser facilement à l'aide de l'éditeur, déjà inclus dans Windows 95, pour optimiser votre base de registres. Mais au final, on se sent un peu frustré... ●



Y'a du Magic dans l'Air

Inutile de vous rappeler les règles fondamentales du basket, à savoir mettre un ballon dans un panier à l'aide de ses mains (et uniquement de ses mains). Et quand bien même vous auriez oublié cela, Emme Interactive vous le rappellerait. Inutile également de vous dire quelle équipe a gagné la saison 1962-1963 et combien elle a marqué de points cette année-là. De toute façon, Emme Interactive vous le dira aussi dans son nouveau produit, nouvelle merveille devrait-on dire, qui se nomme NBA 50 ans. Autrement dit, les deux CD que contient ce formidable produit s'adressent non seulement aux incultes mais aussi aux initiés du basket américain. Tout, vous saurez tout sur Michael « Air » Jordan, Earvin « Magic » Johnson et les autres. Les statistiques sont affolantes, allant jusqu'à nous proposer les pourcentages de réussite d'une équipe lors de la saison 1946-1947 ! Et vous pouvez ajouter à cela plus de 500 photos et 90 minutes de vidéos, le tout classé selon diverses catégories, à savoir, pour ne citer qu'elles, dunk, tirs à trois points, play off ou encore les plus beaux ratés. Alors franchement, pourquoi hésiter ? ●



Microsoft tangué et roule

Ça marche plutôt bien pour les périphériques Microsoft ces temps-ci, avec déjà 150 000 joysticks de la gamme Sidewinder vendus rien qu'en France ! Parallèlement, Microsoft continue de pousser pour imposer son nouveau standard de souris, Intellimouse dans les applications Windows 95. Rappelons que l'Intellimouse intègre en plus des deux boutons habituels, une roulette très pratique pour les menus déroulants, par exemple. Pour l'instant surtout exploitée dans les logiciels professionnels, comme Office 97, on attend de voir cette technologie implémentée dans les jeux... Microsoft par exemple. En attendant, l'Intellimouse ne pousse pas exactement sur les arbres, même ceux arborant le logo « Billon inside », et il faudra déboursier environ 450 F pour acquiescer ce nouveau joujou. ●

Plates, mes formes ?



Pour ceux qui ont parcouru les différents niveaux de Rayman en long et en large, Ubi Soft teste de ramer les fanatiques avec un add-on permettant de créer ses propres niveaux. « Rayman Designer » permet de construire de A à Z ses propres niveaux dans chacun des six mondes, avec en bonus la possibilité d'ajouter des éléments et obstacles inédits. Rayman Designer comprendra 18 nouveaux niveaux qui vous permettront de vous familiariser avec les nouvelles possibilités offertes, voire oublier l'éditeur et se contenter de les jouer ! Bien que Rayman ne soit en aucun cas multijoueur, Ubi Soft met à la disposition des intéressés sur son site Web (www.ubisoft.fr) un espace dédié à Rayman Designer, où vous pourrez glaner des astuces, ou mettre à la disposition du monde entier les niveaux que vous aurez créés. Cela signifie aussi que vous pourrez télécharger tout plein de niveaux... Rayman Designer sera inclus dans la version Deluxe de Rayman, pour environ 350 F, mais si vous n'avez peur de rien vous pourrez aussi vous le procurer seul au prix de 200 F environ. ●





Attention, ces petits grains de riz soufflés enrobés de chocolat ou lait peuvent paraître inoffensifs, pourtant ils sont à manier avec précaution.

Pour plus de précisions : <http://www.crunch.tm.fr/>



Nestlé

Croustille à tout casser.

Sega se met en kart



Sega Europe et un nouveau venu, Manic Media Ltd., annoncent la mise en chantier d'un jeu de karting intitulé *Formula Karts*. Pour assurer une bonne jouabilité, Sega a décidé de leur prêter main forte avec l'équipe ayant produit *Super et Manic*...

euh... Karts. Apparemment, tout ce petit monde wise a sorti une simulation réaliste plutôt qu'un simple jeu d'arcade. En plus des décors différents, vous aurez aussi à tenir compte des surfaces recouvrant chaque circuit, macadam, herbe, glace ou terre, ainsi que leurs difficultés spécifiques, que ce soit des dos d'âne ou des chicanes. Notons que le jeu sortira en même temps en juin sur Sega Saturn et CD-Rom PC, cette dernière version ayant l'avantage d'être jouable jusqu'à huit en réseau. En attendant, Sega donne de sa mascotte avec une compilation de deux jeux Sonic sur un minuscule CD-Rom, à savoir *Sonic 3* et *Sonic & Knuckles*, qui malgré leur passage sous Windows 95 restent malheureusement en VGA en mode plein écran... Enfin, avec en prime un économiseur d'écran, voilà qui pourrait éveiller l'attention des consoleurs égarés dans le monde impitoyable du PC, sans déboursier plus de 250 F. ●

Des classiques en or

Nous avions déjà été plutôt impressionné par la qualité des softs proposés dans la dernière compilation d'Ubi Soft, *Golden Collection 1*, et apparemment Ubi semble décidé à continuer sur sa lancée avec ce deuxième pack. Certes, on peut regretter quelques nanars comme *Al Unser Jr.*, *Warriors* ou le très poéimiqué *1944 Across the Rhine*... Mais heureusement leur présence est totalement éclipsée par *Fleet Defender*, *Fields of Glory*, *Transport Tycoon* et *Subwar 2050* de Microprose, sans oublier *USS Ticonderoga* et *Steel Panthers* deSSI/Mindscape. En somme, elle est très morale cette compilation, car cette fois les bons l'emportent sur les gentils ! Alors si vous êtes fans de simu et de wargames, voilà une occasion de (re-)découvrir des grands classiques pour moins de 350 F. ●

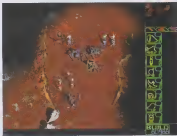


Brèves

● Avec le lancement de la carte-son SoundBlaster Ave 64, le prix de la Sound Blaster 32 prend une grande claque dans les tympanes en passant de moins de 800 balles à moins de 700 balles... enfin, une bonne pichenette en tout cas. ● Vous êtes un fan des dernières versions des grands classiques de Microsoft Office, Excel et Word 97 ? SS & M vient de sortir deux grands guides de stratégie pour ces deux hits de bureau. Et pour ceux qui aiment les compilations, le bouquin Microsoft Office 97 Professionnel traite de tout le pack en un seul livre, ce qui n'est pas négligeable quand on sait que chacun de ces pavés coûte la bagatelle de 200 F environ ! ●

Frissons et cris de guerre

Gametek sort doucement de sa période léthargique d'hibernation qui caractérise les débuts d'année chez ce drôle d'animal qu'est l'éditeur avec dans un premier temps un jeu d'aventure appelé *The Quivering*. Ce jeu qui devrait très bientôt sortir est basé sur le moteur graphique de SPUD, que la plupart d'entre vous auront d'ailleurs certainement oublié. Ce fameux moteur, comme dans *Zork Nemesis*, permet de regarder à 360 degrés autour de soi en tout lieu, quoique tout reste précalculé. Le scénario reprend de manière humoristique tous les pécifs incontournables du film d'horreur avec des références remarquables à *Evil Dead* ou la *Malédiction de la Montie*, sans parler des maisons hantées, des zombies et autres joyeusetés repoussantes et dégoûtantes (qui a dit Thierry ?). Pour le début de l'été la fourmilière de Gametek devrait mettre la dernière brindille à *Dark Colony*, un warcommand & conquercraft-like qui opposera à la veille du XXIIIe siècle différentes corporations de l'Empire galactique, humanités comme aliens. Le jeu permettra de se battre en temps réel, de jouer en multijoueur via modem, réseau et Internet, et inclura un éditeur de missions complet conférant une excellente durée de vie au produit. En bonus, le jour et la nuit seront pris en compte, et vous pourrez observer la bataille de différents points de vue. ●



ATTENTION, LE COMBAT N'EST PAS L'UNIQUE CHEMIN QUI MENE À LA VICTOIRE



Le jeu Perfect Weapon est disponible sur PC et sur console. Il est distribué par la société Perfect Weapon, une société française spécialisée dans le développement de jeux vidéo.

Le jeu Perfect Weapon est disponible sur PC et sur console. Il est distribué par la société Perfect Weapon, une société française spécialisée dans le développement de jeux vidéo.

PERFECT WEAPON

© 1995 PERFECT WEAPON LTD.

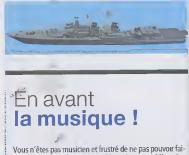
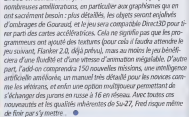
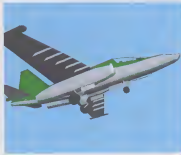


Brèves

Après Comanche, Werewolf (pas Werewolf vs Comanche, non, mais le loup-garou tout seul, courant la nuit dans les bois en hurlant à la lune... hum, ça va pas, moi...) passe dans la collection Classique d'Ubi Soft, ce qui a pour principal (pour ne pas dire unique avantage) de faire chuter son prix à moins de 100 balles. Aouuuuh ! Et Eidos a signé un accord exclusif avec MGM pour la distribution en Europe des produits multimedia développés par MGM Interactive. Le premier soft apparaîtra en avril et s'appellera James Bond, Dossiers secrets interactifs. Le logiciel Click&Play est désormais vendu au prix spécial et approximatif de 150 F dans la gamme Collection Classique d'Ubi Soft. Celui-ci permet au premier pékin venu de créer ses propres jeux en un minimum de temps et avec un minimum d'effort. ●

Le petit père **des simulateurs**

SSI persiste et signe avec son simulateur hyperéaliste Su-27 Flanker, et compte bien faire défiler un jour tous les simulateurs de combat sur la Place Rouge ! Au moment où nous écrivons ces lignes un patch mettant à jour le jeu à la version 1.2 devrait débarrasser le jeu des derniers bugs, en particulier les cafouillages dans l'animation dont souffraient de nombreux utilisateurs. Dans le courant d'août



Pluie de sharewares



Pour vous qui adorez installer des tas de petits programmes le plus souvent totalement inutiles à part le fait de bouffer un peu plus d'espace sur votre disque dur et éventuellement vous occuper quelques minutes le temps de trouver comment ça marche et à quel ça sert, Réservoir Soft de Micro Application devrait occuper votre prochaine décennie avec environ 4000 sharewares répertoriés sur cinq CD-Rom ! Première déception, sur les cinq, seul un CD est consacré à des programmes optimisés pour Windows 95, les quatre autres étant plutôt dédiés à des sharewares tournant sous Dos ou Windows 3.1. Entre nous, on s'est laissé dire que Win 3.1 n'est plus si utilisé que ça de nos jours, mais chui, apparemment c'est un scoop... Pour chaque CD, une interface vous permet d'explorer un tra-

pidé résumé des fonctions de chaque shareware, classés par catégories comme utilitaires, jeux, multimédia, etc. D'autres part, une évaluation fondée sur des critères comme les graphismes, l'intérêt, la qualité du manuel ou de l'interface vous permettent de vous faire une idée préalable du shareware avant de vous donner la peine de l'installer. Bref, l'effort de compilation et de création de l'interface par les auteurs de Réserveur Soft vous coûtera quand même près de 200 F. ●

En avant
la musique !

Vous n'êtes pas musicien et frustré de ne pas pouvoir faire éclater votre talent au grand jour. Avec le dossier du mois de PC Fun et pour une somme dérisoire, vous allez ridiculiser les tubes de l'année. En plus, vous pourrez archiver vos nombreuses œuvres dans un espace ridicule grâce au nouveau procédé de compression MPEG 3 présent sur le CD du magazine. Si toutefois vous composez une symphonie par jour, il faudra envisager quand même un disque plus conséquent.

Pas de panique ! Un comparatif des meilleurs disques dur du marché est également au menu de ce numéro. Après ces achats, vous n'aurez plus que quelques sous pour acheter un jeu. Un bilan complet de tous les jeux budgets et des compilations vous permettra néanmoins de longues soirées ludiques. Et finalement, comme on aime bien savoir à quelle sauce on sera mangé, PC Fun fait le point sur tous les changements qui devraient intervenir dans le monde du PC en 1997.

C'est dans le N°25
de PC Fun disponible
en kiosque ou sur
minitel au :
08 36 29 25 63*



L'AVENTURE QUI VOUS PLONGE
AU CŒUR DE L'IMAGINAIRE



PRODUCTEURS ROBERT DE NIRO ET JANE ROSENTHAL
EXÉCUTIF

王新林任总编
李林任副总编
王新林任副总编

STEVEN TYLER ET J. PERRY / AEROSMITH

DIRECTION
ARTISTIQUE **MARC RYDEN**

PAR LAIEX DÉCOUVRE LES SECRETS D'UN VISIONNAIRE DE GÉNIE, UNE INCROYABLE MACHINE ET UNE REMÈDE LÉGENDAIRE. PÊCHES EXTRAORDINAIRES, IL FAUTAIT PENSER JUSTE, RÉAGIR VITE ET FAIRE BIEN, ET A TOUTE VITE INSPIRATION POUR REMETTRE EN ROUTE LA MACHINE DE LA CROIX-ET-JUSTICE. LE JOURNALE DES NOUVEAUX MONDES, L'UN DES PLUS GRANDS JOURNAUX DE L'IMAGINAIRE, A L'UN DES PLUS CONVERSABLES.

Sortie de la version PC CD ROM en français le 9 avril 1997

2015 C3 Interactions: 11/01/15 10:38 AM 10/11/15



4-IT INTERACTIVE 5-THREAT

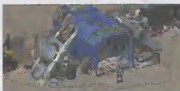
Brèves

● Chez Eléis, Internet sans Stress est un bouquet de 300 pages destiné aux apprentis Internauts. Pour moins de 100 balles, familiarisez-vous en douceur au Net à l'aide d'une série d'exercices. Un CD Microsoft contenant un mois d'abonnement gratuit à MSN, ainsi qu'Internet Explorer, est également fourni.

● Internet peut être un excellent moyen de découvrir et de mettre en valeur un produit et Origin l'a bien compris avec Privateer 2: The Darkening. Allez voir la démonstration sur leur site à l'adresse : www.origin.ea.com/p2wa/la/index.html

● DeathMatch Maker, développé par Virtus Corporation, sera le premier éditeur de niveaux pour Quake autorisé par id Software. Ce produit Windows 95 sort en avril aux États-Unis. ●

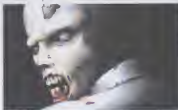
La guerre des G.U.R.P.S



Au regard des photos, on aurait tendance à assimiler Fallout: A Post Nuclear Adventure à une resucée de Crusader. Grave erreur, Fallout n'est pas un jeu d'aventure/action, mais un jeu de rôle. Un vrai de vrai, avec création de son personnage selon trois modèles préétablis, progression de ses caractéristiques, combats gérés au tour par tour, et tout et tout. Ici on ne tire pas sur tout ce qui bouge, on combat « tactique » avec gestion des armes, des distances, etc. Au départ, Fallout devait s'appuyer sur le système de règles G.U.R.P.S., mais Interplay n'étant pas parvenu à en obtenir la licence, ils ont dû changer leurs projets en cours de route (aux dernières nouvelles, ils n'auraient pas renoncé à l'idée et serait toujours en pourparlers avec Steve Jackson Games). Actuellement, l'équipe de développement travaille sur un nouveau moteur de jeu et affirme toujours ne pas vouloir doter Fallout d'une option multijoueur (alors que leur nouveau moteur le permet). ●

Des zombies accélérés 3D

On en sait un peu plus sur Resident Evil, le jeu d'aventure horrifique développé par Capcom, sorti en 96 sur PlayStation, et dont la version PowerVR ne saurait tarder. Sur les PC équipés de la carte accélératrice 3D (Nec/VideoLogic), les graphismes seront désormais en haute résolution et le jeu devrait comprendre les fameuses séquences censurées (lèthes qui roulent n'amaissent pas mousse, etc.) sur les versions consoles américaines et européennes. ●



Spécial Star Wars

Star Wars est une légende. Il suffit de constater le succès de la réédition de la trilogie au cinéma pour s'en convaincre. Vingt ans après, la sauce prend encore et les histoires, ambiances, décors et autres costumes imaginés par George Lucas n'ont pas pris une ride. Sa filiale LucasArts, destinée à la création de jeux vidéo, compte parmi les éditeurs les plus reconnus sur PC. Mais que les possesseurs de consoles se réjouissent ! LucasArts lance enfin quelques-uns de ses titres forts sur PlayStation, à commencer par Dark Forces. Il s'agit d'un doom-like dans l'univers de la Guerre des Étoiles. Lorsqu'on salt avec quels soins maniaques Lucas veille au respect de l'univers de ses films, on ne peut qu'être confiant quant aux jeux. Vous incarnez un mercenaire au service de la Rébellion, Kyle Katarn. Kyle est chargé de missions plus périlleuses les unes que les autres. Vos pérégrinations vous mènent d'une base secrète de l'Empire, où vous devez dérober les plans de l'Étoile de la Mort, au fameux vaisseau impérial et j'en passe... À conseiller à tous les fans de la trilogie, et aux autres ! ●



L'argent ludique

Los Angeles veut apparemment concurrencer Las Vegas et devenir à sa façon la nouvelle ville du jeu. Elle a en effet réduit de 80 % les taxes sur les compagnies multimédia afin de favoriser l'éclosion de cette activité dans la région. Cette baisse farfouesque devrait toucher plus de 700 sociétés implantées à Los Angeles, et de nombreuses autres commencent à jouer avec l'idée de délocalisation. Sur une échelle nationale cette fois-ci, la Corée du sud a décidé de supporter sur le plan financier, commercial et technologique un certain nombre de petites sociétés de développement pour une période de trois ans. 17 produits, dont des jeux d'arcade, seraient ainsi développés avec de l'argent public. ●

C'est dans le N°27 de CD Consoles disponible en kiosque dès le 10 avril ou sur minitel au 08 36 29 25 63*



Envoyez vite votre commande sans autre frais *9,21 € TTC le minute



36 17 GAME OVER

Le
numéro 1
du CD
gratuit



250 TITRES
GRATUITS
DISPOS
EN 48 H :

Alerte Rouge
The darkening 2
Lighthouse
Quake
Tomb Raider
Power FI
Ryst
Aircraft 2
Megarace 2
Nascar racing 2
Max
Phantasmagoria
Time commando
La cité des
enfants perdus
Baphomet
Zork Nemesis
Eradicator
Z
ETC.

Faites votre choix
sur minitel
3617 GAME OVER
et recevez votre CD
gratuitement*
chez vous

*Un CD et les envois sont gratuits, vous ne payez que la communication pour commander.
Le temps de consultation varie selon le produit commandé.
85 F/an scullement

La tête à l'envers



Electronic Arts a signé fin février un accord de distribution avec Anark, une société de recherche et développement créée en 94 et spécialisée dans l'intelligence artificielle. Leur premier jeu, *Galapagos* (comme les îles... ah les îles) s'articule ainsi autour d'une nouvelle forme d'intelligence artificielle, baptisée NERM (Non-stationary Entropic Reduction Mapping, tout le monde s'en fout mais avouez que ça en jette) permettant au joueur de guider un personnage capable d'apprendre et de s'adapter à son environnement. Son environnement, en l'occurrence, c'est Galapagos : un univers en 3D texturée non assujéti aux lois de la pesanteur et potentiellement dangereux pour la santé du personnage en question. Vous devrez ainsi l'aider à résoudre des puzzles rappelant fortement les impossibilités géométriques du genre Escher... Prévu pour cet été, ce jeu sortira à la fois sous Win95 et Macintosh. ●

Mars A.D.A.C.

Un nouveau centre A.D.A.C. (Ateliers d'Expression Culturelle et de Voisinage... Les initiales ne correspondent pas ? Mmh, c'est exact) vient d'ouvrir ses portes avec la collaboration de la ville de Paris, au 11 place Nationale, dans le XIIIe. Ce centre est consacré au multimédia et propose des stages franchement onéreux (de 5 à 10 000 F environ par an) portant sur tous les métiers s'y rattachant. Le matériel à disposition est performant, le centre raccordé à Internet et les stages portent sur une gamme variée de logiciels (Photoshop, Illustrator, 3DS, Softimage, etc.). ●



Les enfants du paradis

Après une première œuvre multimédia (au vrai sens étymologique du terme) très originale, *Xplores*, réalisé par Realworld en collaboration étroite avec Peter Gabriel, voici *EVE*, aboutissement de deux ans de travail, de recherches et de concertations entre de très nombreux artistes. On retrouve à l'origine du projet Pete Gab' bien sûr, qui à travers quatre de ses titres les plus connus va faire évoluer l'utilisateur dans un univers fantasmagorique. Pour chacune de ses chansons (*Come Talk to me*, *Shaking the Tree*, *In your Eyes* et *Passion*), il a fait appel à quatre artistes contemporains (Helen Chadwick, Yayoi Kusama, Cathy de Montchaux et Nels-ado), pour mêler étroitement leurs œuvres, leurs idées, etc. D'autre part des spécialistes en psychologie, en génétique et dans bien d'autres domaines sont aussi intervenus dans cette conception. Le résultat est un voyage fantastique et prenant, à travers quatre mondes complètement dépayés, intégrant non seulement des graphismes, des animations et un environnement sonore exceptionnels, mais aussi quelques énigmes qui font de l'utilisateur un véritable intervenant, puisque ses actes influencent complètement sur *EVE*. Cette expérience rafraîchissante est bien sûr en anglais, mais passé cet obstacle, voici un produit justement récompensé par un Milla d'Or 1997. ●



Duke le scandale

S. Miller, le président d'Apogee, est récemment sorti de ses gonds en découvrant un communiqué de presse Activision consacré à l'équipe d'*Hipnotic Interactive*. Celui-ci déclarait que « *Hipnotic fut fondé (...)* par un groupe de programmeurs, d'artistes et de designers ayant formé une partie du noyau créatif de l'équipe responsable de *Duke Nukem 3D* ». Alors que d'après le sieur Miller, une seule personne parmi les cinq à avoir quitté Apogee pour former Hipnotic, a joué un rôle important (Richard Grey) dans le développement de Duke. D'où un certain mécontentement chez le monsieur, qui voit là une tentative évidente de la part d'Activision, de gonfler artificiellement la renommée d'une jeune boîte de développement dont elle distribuera les premiers titres. ●

Existe aussi en version VRAM

Stealth 3D Accélérez vraiment vos performances



Préparez-vous à propulser votre PC dans une nouvelle dimension avec la famille de cartes accélératrices Stealth 3D de Diamond. Leader sur le marché des accélérateurs 3D Plug & Play, les Stealth 3D accélèrent considérablement vos graphiques 3D, vous offrent une animation 3D époustouflante et vous impressionneront par leur lecture vidéo MPEG. Les Stealth 3D 2000 et 3000 améliorent d'une façon spectaculaire les applications bureautiques, les jeux de graphiques, les jeux d'action et, plus généralement la performance de votre PC, en supportant une plus grande résolution, des millions de couleurs et des taux de rafraîchissement incroyables. La famille des Stealth 3D possède des caractéristiques uniques sur le marché : ombrage de Gouraud, correction de la perspective, transparence Alpha, filtrage bilinéaire, Buffer - Z et textures pyramidales. Grâce à son accélération graphique 64 bit, ses rafraîchissements d'écran presque instantanés, son processeur VIRGE (S3), ses drivers optimisés par Diamond et une version Windows 95 de son panneau

de configuration InControls Tools, vous obtenez avec les Stealth 3D, une toute nouvelle perspective de la vitesse. La famille des Stealth 3D fonctionne avec les systèmes d'exploitation Windows 95, Windows NT 3.51, Windows 3.1 et MS-DOS et, les applications 3D pour Windows 95 utilisant les API DirectX de Microsoft. Si vous êtes prêt pour évoluer vers un monde en 3D, contactez dès maintenant votre distributeur Diamond le plus proche et l'accélération 3D n'aura plus aucun secret pour vous. Prenez dès aujourd'hui de l'avance, de la vitesse et de la performance.



Pour plus d'information, consultez le site web de Diamond : <http://www.diamondmm.com>

Stealth 3D 2000/3000 Comparaison

	Stealth 3D 2000S	Stealth 3D 3000S
Type de mémoire	S3DRAM 16Mo	VIRGE
RAMDAC	128 Mo	256 Mo
Mémoire max	4 Mo	4 Mo
Résolution max	1280 x 1024	1280 x 1024
Lightbulb	DirectX 8	DirectX 8
	DirectDraw Direct	DirectDraw Direct

Antès M
2 rue de la Pêche
75008 Paris sur Seine
Tél : 01 40 56 47 67
Fax : 01 30 86 47 65

ABRACAM Computer Products
Devision Megapix - Equipex
7 avenue du Canada
91166 Les Lacs
Tél : 01 60 12 90 60
Fax : 01 60 12 90 69

KARVA
2 rue Pélissier de Tocqueville
92160 Arago
Tél : 01 46 74 56 56
Fax : 01 54 74 00 37

High Tech Services
7, chemin des Florides
13090 Aix-en-Provence
Tél : 06 12 25 59 59
Fax : 04 42 20 59 23

PAC
51-53 Chemin des Vignes
21 Les Vignes
93000 Noisy-le-François
Tél : 01 49 15 92 80
Fax : 01 48 03 27 64

Diamond Multimedia Southern Europe (SOUTHERN)

A, Rd du Général Leclerc, 92115 Cligny, France. Tél : 01 47 56 11 57 Fax : 01 47 56 11 39

BES multilingues modern 28 680 19-49-0151 266353, 19-44-1189-44-1151 ou 19-1-403-325-7175 numéros 19-49-0151 266324

America Online (keyword) DIAMOND; Microsoft Network; First DIAMOND; CompuServe (GO DIAMOND/ONLINE ou GO GRAPH/VENTE) (753200 2673)

FIP voir : <http://diamondmm.com>; Internet Web site : <http://www.diamondmm.com>

Brèves

● La société Eidos recherche un chef de produit ayant idéalement une expérience professionnelle dans le domaine du jeu vidéo ou au moins une bonne connaissance du marché, une formation en marketing ou communication et une parfaite maîtrise de la langue anglaise. Envoyez un CV, lettre de motivation et photo à Eidos Interactive France, 6, bd Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex

● Sierra ressort en collection budget (ça s'appelle Sierra Originals, chez eux) un de ses tout premiers titres sur Windows 95 : 3D Ultra Pinball, pour un prix de moins de 100 balles. Le choix est cornélien, car ça fait quand même pas mal de parties gratuites dans votre troquet préféré... ● La société FunSoft recherche actuellement plusieurs personnes ayant quelques notions ludiques (lecteurs assidus de Gen4 ?) pour travailler dans les domaines de la conception/rédaction publicitaire, de l'infographie et de la programmation sous Director 5.0 (Lingo). Envoyer par fax votre CV au 01.41.86.05.06 ou contacter Stéphanie Gallani au 01 41 86 05 09. ●

Histoires en ellipses

Eestatica 2 prend forme, doucement mais sûrement, à tel point qu'on a ressenti le besoin pressant de vous montrer quelques nouvelles images. Rappelons que ce second volet reprend l'histoire du jeu original, trois ans après, alors que le sceau sacré garant de l'ordre universel, l'Eldersign, a été brisé par des personnes mal intentionnées. Profitant du chaos qui s'ensuit, un sorcier maléfique et ses sbires (qui sont les personnes mal intentionnées...) attendent patiemment le solstice d'été pour livrer



le monde au Maître des Ténébères. En bref, la situation est un non critique et il vous faudra résoudre de nombreuses énigmes et dessouder de nombreux canons. L'auteur du jeu promet d'être vaste. Très vaste même, avec plus de 900 « pièces » réparties dans un monde cohérent fait d'un village, de forêts, et d'un château dont les donjons pullulent de fantômes, vampires et fées, le tout en SVGA bien sûr. En regardant les images, on dirait que l'action ne va pas manquer, et on attend avec pas mal d'impatience de voir de quelles façons les programmeurs vont nous faire mourir ! ●



Ça grouille de Gremlins !

Pour les mois à venir, Gremlin nous prépare une bonne petite flopée de jeux dont le thème général semble graviter autour du sport ! Dans un premier temps, l'éditeur renoue avec le succès de sa série des Actua Soccer en proposant la Club Edition, qui reprend le moteur graphique de la coupe de la ligue anglaise. Premier Manager 97 s'inspire aussi de la série du même nom appliquée à diverses sports... La saison 97 pour offrir un jeu de management de football très complet. Une fois encore le soft est basé sur le championnat anglais, mais on

peut aussi retrouver les joueurs des plus grandes équipes européennes. Espérons quand même qu'ils penseront à localiser le produit pour sa sortie en France. Dans un autre format de baballe, Actua Golf introduit Gremlin dans un genre que tout éditeur de jeux de sport ne saurait délaissier. Le jeu vous permettra de sillonner sur sept parcours célèbres anglais, pour changer, et utilisera le même moteur graphique 3D qu'Actua Soccer. Finalement, et un peu en marge, Arms Race vous place aux commandes d'un tank futuriste dans une douzaine de missions d'infiltration de bases ennemies afin de voler leurs armes ultra-sécrites et en équipe votre tank. Bon, assez parlé des rasbri, c'est l'heure du thé. ●



Gen 4, toujours plus !

Gen 4, vous l'aimez bien... C'est votre magazine préféré et tous les mois, vous attendez impatiemment sa sortie. Et tous les mois, entre le 25 et le 30 du mois, c'est la même chose, vous vous rendez à votre kiosque habituel tel un pèlerin à Saint-Jacques de Compostelle. Alors qu'avait un Minitel, c'en est fini de ce rituel ! Vous composez le 08 36 29 25 63* et vous accédez au kiosque de Pressimage. Rendez-vous compte, vous avez la possibilité de commander les anciens numéros de Gen 4 en plus du magazine en kiosque et même de réserver le prochain numéro de Gen 4. Et pour couronner le tout, vous pouvez même vous abonner pour trois mois. Les magazines vous sont envoyés dans les 48 heures et vous les recevez directement chez vous, bien au chaud. Après ça, vous n'aurez plus aucune excuse d'avoir raté un numéro de Gen 4. ●

*9,21 FTMOn

08 36 29 25 63

Paris est Magic !

Après une première expérience réussie l'année dernière à New-York, Wizards of the Coast organise un nouveau Pro Tour : Magic, l'Assemblée. L'édition 97 de ce tournoi réunira les 256 meilleurs joueurs internationaux du 11 au 13 avril au Cirque d'Hiver-Bouglione à Paris. Le prix d'entrée sera d'environ 20 balles et les spectateurs pourront jouer ou apprendre à jouer, échanger des cartes et rencontrer des illustrateurs du célèbre jeu de cartes. ●



Pour Windows 95 & Windows NT 32

Bits

Zombie Wars

3617 JUKEBOX
c'est aussi
85

CD-Rom à recevoir
sur simple
demande



"Ils" sont
de retour
et vous êtes
le seul
à pouvoir
les arrêter...



révélés, le 1^{er} d'août prochain de
combien en ont dû à minutes. Et
c'est tout ce qu'il faut.
L'histoire est simple : un
groupe de soldats, les "Zombie Wars",
se bat contre les zombies. C'est tout.
C'est simple, c'est rapide, c'est
efficace.

Pour recevoir
le CD-Rom shareware

"Zombie wars" chez vous par la poste,

il suffit de le demander
par minitel sur le

3617 JUKEBOX

Shareware
CD-ROM

© 1995 Eidos Interactive

Les jeux sont faits (ou presque)



Warlords I sorti sur 8 bits). Développé par l'équipe australienne SSG (Strategic Studies Group), ce troisième épisode propose un mode multijoueur permettant à huit joueurs de s'affronter via Internet ou IPX et beaucoup d'autres nouveautés (nouveau système de déplacement, nouvelle L.A., etc.). ●

Broderbund prépare son grand retour ludique pour 1997, avec pas moins de sept titres en préparation. Vous connaissez déjà Riven, la suite de Myst, ainsi que Last Express (Cf. Previews), mais je suis intimement persuadé que vous n'avez jamais entendu parler du maître zen **Koula Lumpur**. Me trompe-t-il ? Ce marsupial est, en fait, le personnage central d'un jeu d'aventure prévu pour mai. Doté de personnages et de dialogues délirants, il se présente sous la forme d'un comic book animé et vous propose d'aider Maître Lumpur et son ami le docteur Dingo Tu-Far à résoudre quantité d'énigmes. Toujours pour mai, Warlords III est un jeu de stratégie médiéval/fantastique et la suite de Warlords II (qui était lui-même la suite de



Le MMX clandestin



Développé par MegaMedia, Outlaw Racers s'inscrit dans la lignée des Crazy Cars, ces courses automobiles clandestines animant de temps à autres les rues américaines. L'idée de base est de valser la ligne d'arrivée se situant à l'autre bout de la ville ou du désert en prenant le chemin le plus court. Ce titre, prévu pour juin, supporte la technologie Direct3D ainsi que le processeur MMX et propose comme vous pouvez le constater des graphismes pour le moins ahurissants. Oserais-je ajouter que - cesse sur le plateau - Outlaw Racers pourra se jouer en multijoueur sur Internet, Modem et Réseau ? Allez, j'ose. ●



La boule à zéro



Sapristi des sharewares !

Sapristi (présent sur le CD-Rom) est un logiciel qui vous permet de télécharger, via un modem ou un simple minitel, toutes les dernières nouveautés du petit monde très productif des sharewares. Vous y trouverez : des anti-virus, des utilitaires de toutes sortes pour Dos, Windows 3x ou 95 et Mac, de nombreux utilitaires Internet et, pour vos moments de détente, de nombreuses images ou vidéos « coquines ».

Tous les programmes présents dans la base Sapristi sont commentés en français, classés et testés afin de vous permettre une recherche rapide et une fiabilité maximale. L'utilisation du logiciel Sapristi est particulièrement simple puisque vous n'avez aucun paramétrage à effectuer dans la configuration système de Windows (3x ou 95) ou de votre Mac. L'installation ne prend que quelques minutes et clics de souris. En résumé : simple, rapide, fiable... à posséder. ●

Pro Pinball - Timeshock ! est la suite de Pro Pinball - The Web, également développée Empire Interactive. Comme son prédécesseur, Timeshock ! (prévu pour fin avril) ne propose qu'une table. Mais quelle table ! Modélisée sur Silicon Graphics avec PowerAnimator, elle propose huit angles de vue différents (contre six pour la précédente version) et quatre « époques ». Le jeu peut en outre se jouer à de très hautes résolutions, de 640x480 à 1600x1200 en True Colour (16 millions de couleurs). Le CD comprendra également une trentaine de tracks audios. ●



UEFA
**CHAMPIONS
LEAGUE**

1996/97

**tu as marqué
un but d'anthologie
mais tu ne pourras
échapper
à la transpirante amitié
de tes coéquipiers
comme quoi
le succès a aussi son
côté obscur**

C'EST LE MOMENT, À TOI DE JOUER !



Le jeu officiel de l'UEFA Champions League

Philips Media

2017, les premières **previews**

Récemment, le magazine Internet **GamesMania** a fait connaître à tous les internautes ses débâcles provoqués par l'installation d'une nouvelle carte accélératrice 3D. Celle-ci a en effet entraîné une surcharge de courant. Le choc fut tel que la carte cria une brèche dans le continuum espace/temps et que leur ordinateur se connecta avec le site GamesMania 20 ans dans le futur, soit en 2017. Ils auraient pu profiter de cette formidable opportunité pour surfer et récolter toutes sortes d'informations vitales pour l'humanité comme les dates de futures guerres, de tremblements de terre ou les résultats du loto, mais la connexion ne dura pas assez longtemps, et ils n'eurent le temps que de télécharger le répertoire *Previews* de leur site... En voici quelques échantillons en provenance directe de l'an 2017 !

www.gamesmania.com/cgi-bin/default.exe?english.

NHL 17

Cette dernière création d'E.A. Sports sera peut-être la plus réaliste des simulations de hockey à ce jour. Chaque joueur de la NHL est modélisé avec la plus parfaite exactitude, allant jusqu'au nombre de dents manquant à chacun. Ceux d'entre vous ayant acquis le casque *Shockmaster RealPain*, pourront ressentir chaque coup de crosse pris au visage. Et si vous avez le *Shockmaster LiveChair*, il vous obligera à rester assis pendant deux minutes si vous écoutez d'une pénalité.

Ultima XXVI : La quête du d'entier de l'Avatar

L'immortel seigneur de RPG d'Origin est de retour ! L'Avatar revient pour sauver Britannia de Mondain, le magicien qui nous menaçait dans le tout premier *Ultima*. La conjointe, l'enfant, le

crâne et le cristal de Mondain ayant déjà servi dans les précédents épisodes d'*Ultima*, l'Avatar grabataire doit cette fois-ci se coltiner les meubles de Mondain, cherchant à se venger au nom de leur défiant propriétaire. Affrontez en combat singulier le sofa de Mondain, ou résolvez les énigmes de sa lampe préférée. Britannia est incroyablement détaillée et il y aura plus de 2432 clés adaptées aux nombreuses portes que vous rencontrerez. Ah, et quelqu'un a encore remodelisé ces fustos donjons.

Virtual Pong III

Une «*extravagance*» non linéaire multimédia interactive. Il s'agit en fait de l'exacte réplique du Pong original, mais accompagnée cette fois-ci d'une cinématique en vidéo d'une durée de 20 minutes réalisée par Oliver Stone et jouée par Marlon Brando, Brad Pitt ainsi que Sandra Bullock. Vous pouvez également vous connecter sur Internet et jouer avec 40000 autres personnes simultanément en «*Pongmatch*».

Master of Orion XI : À la conquête du Minivars

Surprise ! Les Orions ne sont pas morts, ils se sont «*autorelésés*» en particules subatomiques. Maintenant, ils veulent revenir afin de reconquérir l'univers ! Les joueurs pourront apprécier le niveau de détail et de profondeur inégalés du jeu en contrôlant chaque molécule. Envahissez les planètes et combattez pour prendre le contrôle des protons dans cet excitant jeu de stratégie Microprose.

Dungeons Keeper

Bulldog l'a promis «*Cette année d'été*» ! Promis, juré !.

Croisade
ludique

Fruit de la collaboration de Stephen Carrière (des Éditions Anne Carrière), de Paulo Coelho (auteur du best-seller *L'Alchimiste*) et de Morbuis (alias Jean Giraud, dessinateur de *L'Incal*), *Pilgrim* constitue la première expérience ludique de ces trois parties. Annoncé pour début juin, ce titre est un jeu d'aventure médiéval réalisé sous Silicon Graphics et basé sur le dernier livre de Coelho : *Le Pèlerin de Compostelle*, dont il «*rentabilise*» la trame et les personnages principaux. Mêlant enquête et quête spirituelle, *Pilgrim* s'inscrit dans le contexte historique du début du XII^e siècle, dont il exploitera la richesse à la fois par l'intrigue et par une encyclopédie interactive.

Qui, qui, qui **sont les snorkies ?**

Vous ne le savez peut-être pas, mais de petits êtres vivent depuis la nuit des temps au fond de l'océan. Leur civilisation est malheureusement menacée par nous autres terriens qui polluons allègrement leur espace de vie. **Sub Culture**, développé par Criterion Studios, vous permet d'incarner un de ces petits êtres, dont la famille a été exterminée par une boîte de conserve. Jeu d'action/aventure en 3D, *Sub Culture* intègre également une partie gestion/exploration, puisqu'il est possible d'interagir avec son environnement, d'upgrader son submersible et de le doter de nouvelles armes/outils. Inspiré par des films tels qu'*Abysse* et *Leviathan*, l'univers de ce jeu en 3D calculée en temps réel permet une totale liberté de mouvement. Criterion a fait savoir que son titre, natif Window 95, supporterait les cartes 3Dfx, Virge 2 (S3), Matrox Mystique, Rendition Vente et Rage 2 (ATI). Date de sortie prévue pour juin.

Carnet **de vol**

Pour tout ce qui touche de près ou de loin à la simulation, Fred est un peu notre «*pageur PH*». On lui présente les photos d'écran d'un nouveau simulateur de vol et s'il devient tout rouge, c'est qu'on peut s'attendre à un gros titre. En découvrant les nouvelles visages de *Red Baron II*, sa réaction fut telle qu'on a cru le perdre. Développé par Dynamix et distribué par Sierra, ce simulateur de vol vous propose de revivre l'épopée aérienne d'une escadrille lors de la Première Guerre mondiale. Plus de quarante avions ont ainsi été recréés dans leurs moindres détails et après avoir choisi votre camp (Allemagne, France, Angleterre, États-Unis), vous pouvez vous distinguer en accomplissant des missions très variées. Seuls regrets : le jeu n'est pas prévu avant cet été et ne sera à priori pas Direct3D.



VITESSE

NEED FOR SPEED

LUXE FRISONS



ELECTRONIC ARTS

VITESSE LUXE FRISONS

LE CÉLÉBRE NEED FOR SPEED REPRÉSENTE LES ROUTES DE LA CLASSE

Windows 95

Windows® 95



Brèves

© Talto, spécialisée dans le développement de jeux d'arcade (Space Invaders), vient d'acquiescer la licence de la technologie Voodoo (3Dfx) pour ses prochaines machines d'arcade. Cet accord constitue la première utilisation de hardware graphique PC pour des jeux d'arcade japonais. © Jay Wilbur, ex-big boss d'Id Software ayant pris sa retraite pour s'occuper de sa famille, vient de rejoindre Epic Megagame en tant que conseiller commercial. Sa décision est, de par son aveu, liée à la qualité des produits en cours de développement chez Epic (Unreal, 7th Legion). © Le fabricant de casques virtuels Virtual IO a coulé ! Si l'on ajoute à cette disparition, celle de VictorMaxx (reconverti dans le jeu OnLine), le marché du casque virtuel est au plus mal. © Du 24 mars au 30 avril, Tomb Raider sera vendu avec Under a Killing Moon aux environs de 350 F. Et ce dans un coffret-série limitée «imagino». © F22 Lightning II est sorti fin février dans sa version française intégrale au prix approximatif de 399 F. © Le guide des soluces de Zork Nemesis est disponible partout (env. 30 balles). On le trouve aussi dans les boîtes du jeu actuellement en vente. © Diamond Multimedia compte créer une nouvelle génération de cartes-son avec la Monster Sound PCI. Cette carte devrait repousser les capacités sonores du PC (son spatial 3D, Direct Sound 3D) aussi loin que l'ont été les capacités graphiques avec la 3Dfx Monster 3D. De nombreux éditeurs s'y intéressent (Lucas-Arts, Westwood, etc.). ●

Du flipper au billard

21St Century abandonne ses chers flippers pour se consacrer à des valeurs plus universelles : les femmes et les voitures. Dans *Blind 1*, un jeu de management d'hôpital, les femmes, qu'elles soient en tailleur ou en blouse blanche, ont toutes un point commun : elles sont puileuses ! Doté d'un style graphique très BD, ce jeu SVGA promet d'aller beaucoup plus loin que Theme Hospital dans la satire du milieu hospitalier. Tout, absolument tout sera bon pour faire du profit : de l'embauche d'infirmières sexy pour remonter le moral des médecins et des patients, à l'organisation d'opérations commandos pour saquer les hôpitaux concurrents ou transformer de simples passants

en patients. Il faudra cependant attendre mai pour se faire une idée plus précise de ce qui s'annonce comme la plus féroce des sautes micro ludiques. Mais 21St s'intéresse aussi aux voitures comme nous le prouve la sortie prévue pour avril d'*Axelerator*, un jeu développé par Magic Bytes et renouant avec les racines du genre (Fire & Forget par exemple). Il ne s'agit pas ici d'une simulation à la Need for Speed, mais d'un jeu 100 % arcade où tous les coups sont permis et ce sur 24 circuits dispersés à travers le monde. Équipé d'armes offensives et défensives, votre véhicule peut également employer des bonus spéciaux pour freiner la progression de ses adversaires (clous à la sortie des pistons, flaque d'huile, etc.). ●



Trois petits Sierra et puis s'en vont



Prévu respectivement pour mai, juin et cet été : 3D Ultra Mini Golf, Captives et Outpost 2 confirment la santé ludique de Sierra, qui se prépare une année 97 aux petits oignons. 3D Ultra Mini-golf fait suite à 3D Ultra Pinball, dont il hérite de l'approche parodique. Avec 18 parcours dont neuf franchement délirants, ce jeu fait irrésistiblement penser au superbe Zany Golf sorti sur S7/Amiga juste après la disparition des brontosaures. Captives est un jeu d'arcade/réflexion proposant 25 niveaux en 3D isométrique et un mode multijoueur (jusqu'à quatre joueurs par réseau/internet). Outpost 2 enfin, est la suite du jeu de stratégie et



d'exploration spatiale Outpost qui vous propose toujours de coloniser en temps réel de lointaines planètes. Cette suite Win95 permettra également à six joueurs de se mesurer en réseau, chacun pouvant choisir son camp ainsi que sa mission parmi 12 différentes. ●

À bout de souffle

As ne manquent pas d'air ces Coréens ! Imaginez que le constructeur Lang vient d'annoncer le premier écran gonflable... Ça paraît dingue ? Mais c'est dingue ! Ce moniteur révolutionnaire, appelé Lectopic « Air », a permis à l'équipe responsable du projet de gagner la somme faramineuse de 2 millions de dollars. La technologie exploitée est baptisée « Blow & See » et permet de varier les résolutions en fonction de la pression insufflée. Le Lectopic peut ainsi atteindre le 1024x768 gonflé à bloc, une jauge permettant également d'opter pour des résolutions inférieures comme le 640x480 ou le 800x600. De nombreux constructeurs ont fait connaître leur intérêt pour cette technologie et cherchent à en obtenir la licence. Quant au Lectopic « Air », aucune date de distribution européenne ne nous a pour l'instant été communiquée. ●



Un jeu vidéo avec au total plus de 4000 véhicules sous le capot

NEED FOR SPEED

VITESSE LUXE FRISONS

Un jeu vidéo de course aux prémices et puissances de vitesse



www.needforspeed.com

VITESSE LUXE FRISONS

Un jeu vidéo de course aux prémices et puissances de vitesse

www.needforspeed.com

Windows 95



PIONS ET DES

Jeu, tue, ils...



Tant que ce jeu de cartes rapide à base de trumps, de vengeance et de massacres de la Saint-Valentin ne sera pas devenu un best-seller mondial, j'en parlerai tous les ans ! De deux à six joueurs, *Family Business* constitue en effet un must incontournable (à partir de quatre, surtout) et qu'on puisse encore lui préférer le Trivial Pursuit me ferait presque pleurer ! *Family Business* Mayfair Games.

HEROIC BOUQUIN

Épique ? Cul ? Rien

Premier livre d'une saga à paraître, *Naalda de Sanar* se lit sans trop de déplaisir. Oua, « sans trop », parce que ce bouquin à l'intrigue touffue est un peu trop sage pour du médiéval fantastique, il est même passablement terne. Remarquez, le style n'aide pas. Il manque de relief à tel point qu'on s'ennuie presque pendant les phases d'action ! *Naalda de Sanar* - Jean-Pierre Fontana - L'Atalante.



BIBLE BÉDE

Spirit, es-tu là ?

Reconnu tardivement comme un des maîtres de la bédé, Will Eisner a marqué son univers d'un récit graphique unique. Loin des pompeuses analyses « psychodidactiques » sur le 9e Art, le père du Spirit pose avec ce livre un écrit référentiel incontournable. De la muse en scène au découpage de la planche, tout est analysé par le détail dans ce tour magistral digne des plus grands romans. Reste que L'Art séquentiel d'Eisner est une discipline difficile qui demande à l'amateur un peu d'effort pour en saisir la richesse.

La bande dessinée, Art séquentiel - Will Eisner - Vertige Graphic.

PIONS ET DES

Aux armes, etc

Un scénario de 20 pages sur 110, c'est court ! Par contre, question armement, ce manuel est plutôt prolifique, il compile même une trentaine de pages peaufinées les règles de combat. Tout cela pour dire que ce supplément n'est pas encore celui qui apportera un zeste de poésie au jeu de rôle Shadowrun.

Mais il est vrai que son titre le suggérait un peu, *Les Chiens de Guerre* - Fasa/Descartes Éditeur.



DEMAIN, J'ARRÊTE...

... Je suivrai les conseils de mes proches (en matière de films « à voir absolument »). *C'est si, tout ça, ça me fait plaisir*. Et bien, ils le savent et moi les ont, conseille ! Pourquoi il faut-il que tout spectateur digne d'un film parle de « bons passages » ? « d'idées originales » et de « films d'art », soit l'un de la durée du film, soit le plus que de vous dire franchement que les 99 % restant sont à jeter ? Hello, pourquoi ? Au crage, ça va au cinéma pour tout le monde, mais pour 1 % du film ! Non, c'est bête, je ne me ferai pas de soucis, car au cinéma, il paraît difficile que le dernier C. Z. mesky est formidable... *Eric Ermaux*

Mon Chien Stupide



Récit par le père, Henry Moke, écrivain raté cynique et déprimé, cette histoire est celle d'une famille de la « middle class » californienne dont l'équilibre précaire implique avec l'arrivée d'un... d'un chien. Enfin, de quelque chose s'approchant (un akita avec des poils, une truffe et... enfin bon, vous voyez). Alternant entre l'humour et... plus débridé et un cynisme amer, cette tranche de vie ne devrait pas vous laisser indifférent. *John Fante/10/18.*

Parleu



Trop chair ?



Peter Greenaway nous a habitué depuis quinze ans à un cinéma très graphique : *Le Ventre de l'Architecte*, *Drawing by Numbers*, *Prospero's Book*... Par contre ce petit livre qui n'est autre que le scénario de *The Pillow Book* ne mérite pas son prix exorbitant (env. 165 F) au vu des maigres photos qui l'agrémentent. Vraiment décevant sauf si vous êtes collectionneur.

● **The Pillow Book**
Éditions Dis Voir.

Crocs devant !

Rien de très original dans cette chronique de la famille Dracul puisque l'auteur y décline soigneusement tous les thèmes propres aux vampires : mesmerisme, goût marqué pour le sexe (façon « sauvage »), immortalité conditionnelle, etc. Ceci dit, grâce à un style péchu et une tension soutenue, l'ensemble fonctionne plutôt bien. Pas mal.

Les Enfants du Vampire - Jeanne Kalogridis
Rivages/Éffroi.



Donjons zé Dragons

Le huitième livre des annales du disque-monde (Discworld) est enfin paru. Toujours aussi loufoque, toujours aussi délirant, ce roman raconte l'histoire de Carotte, gaillard d'Im 98 élevé par les nains, recruté au guet d'Ankh-Morpork, la célèbre cité. Cette fois-ci, les héros doivent affronter un dragon bien décidé à incendier la ville. Entre sectes débilés, gardes ridicules et autres personnages hilarants, **Au Guet !** est à se procurer de toute urgence.

Au Guet ! - Terry Pratchett - l'Atalante.



L'ASSOS

Étoile des neigeeueh !

Publié en 1993 par l'Association, *Slaloms* aujourd'hui réédité chez Dargaud dans la collection « Les formidables aventures de Lagniot » ce version grand format, colorisée et redessinée dans des cases au contour tracé à la règle. Chronologiquement, cet album (général) se situe juste avant *Prehnettes* (tout aussi génial) et retrace le périple hivernal de quatre amis ordinaires partis quelques jours sur les pistes de ski.

● *Slaloms* - Lewis Trondheim - Dargaud.



fin, ben voilà autre chose ! Ayerthal, jusqu'alors connu pour ses romans de science-fiction (l'Histoire, Sexomorphoses, etc.), donne maintenant dans l'Heroic Fantasy. En plus, ce n'est pas le pire :

● il s'en sort plutôt bien ! Alors, certes, on est très loin des aventures héroïques façon « Conan » mais si vous êtes friands de problématiques à la manière de Dune, avec un univers riche en luttes de pouvoir, vous ne serez pas déçu.

Ayerthal/Éd. J'ai Lu.



La Danse de la Lune

S. P. SONTOW
LA DANSE
DE LA LUNE

Un bon tiers de la production d'épouvante semble aujourd'hui réservée à la vie passionnante des loups-garous, grands amateurs de balades au clair de lune. Ce roman, un pavé de 500 pages, s'inscrit dans cette mouvance. Ni meilleur, ni moins bon que les autres exercices du genre, ce roman présente au moins l'intérêt de ne jamais ● ● ● mordre dans le sanglant. Un excellent bouquin de plage, donc. Dommage qu'on soit si loin de l'été...

S. P. Sontow/Éd. J'ai Lu.

Le Vaisseau Elfique



Bonne surprise, ce bouquin l'écrit entre un conte à la manière de Tolkien et un délire façon Patchett. En plus, et c'est relativement rare dans le domaine du fantastique,

● ● ● l'auteur possède un style sec et vif qui, doublé d'un humour omniprésent, se lit comme une tablette de chocolat. Bon alors, d'accord, ce roman vaut quand même une vingtaine de tablettes (env. 135 F) mais il est sans calories, lui !

J. P. Bloylock/Éd. Rivages.



BÊTÉ PRIMÉE

Mouais...

Voici un album qui a été primé au festival d'Angoulême. Théoriquement, c'est donc une bonne BD. Et effectivement, c'est une bonne BD... mais sans plus. Bon d'accord, le scénario (une histoire de culpabilité collective) n'est pas inintéressant, certes les graphismes possèdent un certain charme, mais il y avait sûrement plus exaltant dans la production actuelle que cette BD assez conventionnelle. Non ? Ah bon.

Qui a tué l'Idiot ? - Dumontheil - Casterman.

VIDÉO HK

Démons et merveilles

Réalisé par le futur producteur des *Histoires de Fantômes Chinois*, **Zu - les Guerriers de la Montagne Magique** à 15 ans et quelques rides dues à l'utilisation d'effets optiques aujourd'hui détestés et un peu racoleurs. Mais la beauté plastique des décors, l'humour omniprésent et la qualité des chorégraphies aériennes font de ce film une pièce maîtresse du cinéma d'aventures asiatique, au charme aussi indémodable que les *Aventuriers de l'Arche Perdue*.

Zu, les Guerriers de la Montagne Magique - Tsui Hark - HK Vidéo.

BILL FRIEND

Bob Art

Honnêtement, au lieu de vous infuser cette BD mal dessinée, statique, lourde, sans la moindre once d'originalité graphique ou scénaristique, vous feriez mieux de lire un vrai Bob Morane en version purement textuelle. Au moins, ça bouge un peu ! Oh, et puis non, lisez carrément autre chose... parce que Bob Morane, c'est quand même loin d'être génial.

L'Anneau de Salomon - Vernet/Coria - Le Lombard.



VIDEO

Tellement mieux



Mille fois supérieur au moule de daubes hollywoodiennes qui envahissent nos salles de cinéma, ce film d'anticipation intelligent et speedé n'a pourtant pas eu le succès qu'il méritait. C'est dommage, car loin des grosses ficelles du genre, **Strange Days** surprenait le spectateur de bout en bout. Quoi, vous ne l'avez pas vu ? Et bien, il est désormais en vidéo.

Strange Days 20th Century Fox.

I, Robot

Quand on s'appelle Asimov, on n'a pas de problème dans les milieux littéraires, par contre à Hollywood, pour ce qu'il s'agit de faire un film adapté de ses nouvelles, ça devient un véritable enfer. Malgré Ellison et une option prise par Irvin Kershner, le film n'a jamais vu le jour. Et à la lecture de ce scénario intelligent, on se prend à rêver de le voir un jour... au film qui aurait pu en être tiré ! Un film à lire, en quelque sorte... Harlan Ellison & Isaac Asimov/Éditions Fay Lu.



Sans Aucun Remords



Vous serez peut-être surpris d'apprendre que Tom Clancy est jadis des dimidiés avec la C.I.A. L'organisation s'interrogeait en effet sur l'origine des « secrets d'Etat » qui étaient dévoilés dans ses romans. Tom s'explique : toutes ces informations provenaient exclusivement de magazines et revues vendus légalement dans le commerce ! L'histoire ne s'arrête pas là puisqu'aujourd'hui Tom Clancy est conseiller auprès de la Maison Blanche... et surtout l'auteur d'*Octobre Rouge* et de *Jeu de Guerre*. Sans aucun remords retrace l'origine du célèbre baroudeur John Kelly alias Monsieur Clark. Sur fond de guerre du Viêt-nam, Clark véritable maître de guerre et ancien SEAL, voit mourir sa femme alors enceinte. Il se lie quelques mois plus tard à une jeune droguese qui, elle aussi, finira mal. Vengeance personnelle, meurtres énigmatiques, l'inspecteur Ryan mettra un bon moment à comprendre comment un ex-Marine en est arrivé là. Un bon technico-polar made in Clancy, le maître. Tom Clancy/Livre de Poche.



Cette œuvre peut contenir des scènes de violence, de langage, de drogue, de tabac, de sexe, de alcool, de jeu d'argent et de jeu de hasard. Les parents doivent donc évaluer si ces éléments conviennent à leur enfant.



Classification : 12 ans et plus. Les enfants de moins de 12 ans peuvent être admis en présence d'un adulte.

Mais au moins, pour le moment, dans une ville où les enfants sont les seuls à survivre.

Et c'est là que les enfants de la ville vont trouver leur famille. Et c'est là que les enfants de la ville vont trouver leur famille.

La Cité des Enfants Perdus



PLUS FORT QUE DIABLO !

Né le nez pas, en décollant les photos d'Iron Throne (titre provisoire), vous avez cru qu'il s'agissait des premières images de Diablo 2. Ce n'est pas grave. Tout le monde peut se tromper. Bon, écoutez, je suis sûr que je ne le répéterais à personne. Ou, ou, erreur de bois et tout le tittu. On continue ? O.K. Iron Throne est donc le titre (provisoire) du jeu de rôle **Interplay** développé par l'équipe de BioWare et basé sur la licence des Royaumes Dubious. On vous en avait déjà parlé, mais maintenant on en sait plus sur le produit. Le jeu se déroule dans les régions proches des cités de Baldur's Gate et Ann (Sword Coast), et se veut aussi fidèle que possible au jeu de rôle. 24 classes de personnages sont générées, en tous points fidèles à l'univers AD & D, et il est possible de contrôler une équipe de huit personnages. Au sein de l'équipe des conflits peuvent éclater, allant de la joute verbale aux explications à la masse d'arme. Prévu pour la fin 1997 (argh !), son Win95, Iron Throne (vous a-t-il précisé que le titre est provisoire ?) devrait se contenter de gang CD et bénéficier d'une réalisation incroyable avec des graphismes T6 bits, un light sourcing en temps réel (gestion jour/nuit), etc. Côté multijoueur, une première version du jeu permettrait de rassembler jusqu'à huit joueurs en réseau, tandis qu'une version Internet ouverte à un vaste monde de joueurs suivrait un peu plus tard. On a le temps de voir venir www.bioware.com/ ●



■ **Saga** devient Online avec le site : www.heat.net ! dès la période de bêta-test débutera début mai. Présentée comme la homepage d'un club de serial killers (avec photos de Saddam Hussein et défilés textuels à la Swen I), Heat sera une plateforme Internet dédiée aux jeux PC de l'éditeur japonais. ■ **Mplayer** est désormais gratuit, ainsi a-t-il décidé. ■ **Mpath Interactive**, qui en profite pour annoncer le lancement le 1er mars d'un nouveau service, multiplayer : **Mplayer Plus**. Adr. site : www.mplayer.com/ ■ **Raven Software** (Herc, H-xen) serait en train de bosser sur **Magiplay**, un jeu de réflexion vue de dessus à mi-chemin entre Gauntlet et Diablo. Le jeu comprendra 3D nice, des graphismes en 3D et laissera au joueur le choix entre quatre personnages. ■

Ca boom ?

comment ressortir au plaisir d'en parler ? De quoi ? Mais de Bombberman ! Que dis-je, d'Atanuk Bombberman ! Pour cause ne connaissant pas le concept éminemment philosophique de ce jeu, sachez que vous incarnez un petit personnage casaque figure Power Ranger miniature) dont la seule raison d'être est de lancer des bombes pour envoyer sur orbite ses petits camarades. Cette nouvelle version, développée par Interplay, permettra à dix joueurs de se affronter en réseau. L'éditeur de niveau a également été ajouté et les petits personnages possèdent désormais des traits de personnalité permettant de les identifier facilement.

www.interplay.com/ ●

Avec ou sans pub ?

lancé officiellement le 15 mars, **Engage**, un site Internet dédié au multijoueur et proposant des titres originels que **Magestorm**, **Splatterball** ainsi qu'une plateforme de jeu pour des titres plus anciens (**Warcraft 2**, **Castles**), vient d'annoncer qu'il fera payer au temps de jeu et non pas au mois. Détail amusant, deux tarifs seront proposés selon si l'utilisateur décide de s'insérer ou non les pages de pub agréement habituellement les sites Internet. Est-il nécessaire de préciser que l'accès sera plus cher sans pub (2,50 dollars par heure contre 1,95 dollars) ? www.engagegames.net/



UNE ID AMORTIE



Présentés dans les News « normales », les deux prochains packs Quake sont bien entendus multijoueurs. Aussi *Source of Armag'or* d'Hipnotic Interactive comprend un niveau, *Edge of Oblivion*, spécialement conçu pour le Deathmatch. Contrairement à *Source*, *Dissolution of Eternity*, le pack développé par Rogue Entertainment ne comprend pas de niveau spécifiquement multijoueur, mais de nouvelles options comme la capture de drapeaux et... un « chat ». Ouais, il sera possible de jouer à « chat » dans Quake. Ils sont vraiment fous ces Américains. Quant à la nouvelle version de *QuakeWorld*, elle permettra désormais à 32 joueurs de s'affronter sur le Net et réunit en une version... Quake (normal), GIQuake (3D-xf) et vQuake (3D-blaster).

PONT TEMPOREL

Monolith Productions (Blood) vient d'annoncer la sortie mi-98 (autant dire pas pour tout de suite) d'une version OnLine d'Alternate Reality, un jeu de rôle antidiélique sorti sur Commodore 64 et Atari 800.

D'après notre mémoire ludique (Stéphane), ce jeu possédait une musique géniale et des graphismes au ton très orangé... Nous avons ainsi pu constater que la réputation de notre « mémoire ludique » était très surfaite. La version 98 d'Alternate Reality sera développée par Philip Price et Gary Gilbertson, les deux créateurs du jeu original, auxquels Monolith Productions a laissé les coudées franches pour remettre au goût du jour leur produit. Le jeu promet d'utiliser les dernières techniques en matière de représentation graphique et de laisser au joueur une totale liberté, celui-ci pouvant décider de traquer du monstre ou de prendre un petit boulot à l'auberge du coin. ●

ALONE IN COMMAND & CONQUER



Le succès d'Alerte Rouge a peine consommé, Westwood Studios annonce, outre l'add-on déjà cité, une version Windows 95 de **Command & Conquer** et un jeu d'action multijoueur se jouant uniquement sur Internet, basé sur l'univers de C & C. Son nom ? **Sole Survivor**. Le nombre de joueurs maximal : 50. 50 ? 50 ! Mais oui, vous avez bien lu : 50 joueurs incarneront chacun une unité afin de se mettre

joyeusement sur le pif (toutes les unités NOD comme GDI étant accessibles). Tout en conservant un contrôle et une représentation graphique à la C & C, **Sole Survivor** se rapproche donc davantage d'un jeu d'action à la *Ikari Warriors*. Des bonus dispersés un peu partout sur les cartes VGA vous permettent ainsi de modifier définitivement ou momentanément vos caractéristiques (armure, vitesse, puissance de feu), ou encore de réparer/guérir votre unité, de devenir invisible, de vous téléporter, de modifier la carte, etc. Ce jeu devrait sortir fin 97, date à laquelle C & C 2 - *Tiberium Sun* est également annoncé. ●

Le coup du lapin

Question lapins, Epic Megagames n'en est pas à son coup d'essai, si l'on ose dire. Non pas qu'ils s'adonnent à d'inouïes pratiques zoophiles, mais disons que les lapins ont contribué à leur ascension ludique. **JazzJackRabbit 2** est ainsi la suite de leur premier succès commercial, un jeu de plates-formes dont le héros était un lapin. Prévu pour la mi-97, ce second opus proposera un mode multijoueur très complet. De deux à quatre joueurs pourront ainsi s'affronter sur un même écran, tandis qu'en réseau ou via Internet, leur nombre pourra monter jusqu'à huit (soit huit lapins). Quatre modes de jeu comprenant chacun quatre niveaux ont même été spécialement façonnés dans une optique multijoueur (coopératif, battle, chasse au trésor et course) et il sera possible de créer ses propres niveaux à l'aide d'un éditeur de... niveaux. www.epicgames.com/ ●



À L'ASSAUT DU NET

Pionniers du jeu sur CD-Rom avec *The 7th Guest*, Tri-Byte n'avait jusque-là construit sur le succès de son premier jeu en proposant *The 11th Hour*, sa suite. Aujourd'hui, ils se décident enfin à passer à autre chose, et pour être plus précis, au multijoueur. Ils développent en effet **Assault 1**, un jeu destiné au Net dont le freeware sera téléchargeable avant cet été pour bêta-test, et ce via leur site (www.tbyte.com). L'un des objectifs de Tri-Byte en développant ce jeu était d'obliger les joueurs à coopérer et à former des équipes pour gagner. Chaque équipe aura sa propre spécialité ; certains joueurs décideront de contrôler des hélicoptères de transport, d'autres d'incarner des troupes, etc. Jusqu'à 32 joueurs pourront ainsi se réunir dans un univers en 3D calculé en temps réel doté d'une interface graphique sophistiquée. Assault ! nécessitera Windows 95, un P100 doté de 16 Mo de Ram et un modem 28.8 pour fonctionner. ●

Bon. Dans ce type de jeu, la technique s'acquiert surtout sur la piste, à force de dérapages non contrôlés et de crashes aériens. Les conseils suivants viseront donc à vous éviter les « pires » gamelles. De celles qui ruinent une réputation...

pod



... ET VOUS poursuivez toute une vie. J'en suis sûr, quelque chose. Alors si vous ne lisez pas les lignes suivantes pour vous, faites-le au moins pour votre ego. Il vous en sera reconnaissant. Ceci dit, passons aux choses sérieuses. Beltane, le premier circuit ne pose pas la moindre difficulté, si ce n'est un gouffre entourant de part et d'autre un pont sans garde-fous. Mais pour tomber, il faut vraiment le faire exprès ou alors avoir été poussé par un concurrent mal intentionné (et ils sont nombreux, les concurrents mal intentionnés). Si vous prenez les quelques malheureux virages, aussi larges que des boulevards, avec suffisamment d'amplitude pour vous éviter de perdre de la vitesse en dérapant, tout se passera pour le mieux. Quant aux trempins émaillant la piste, ignorez-les, ces derniers vous font perdre de précieuses secondes.

Roe est le circuit le plus sombre du jeu, méfiez-vous donc des contre-jours et évitez comme moi de jouer avec une fenêtre derrière votre écran (nos bureaux sont coastrés entre deux rangées d'armoires et les rideaux aussi transparents que les sous-titres d'Eric sont opaques...). Sur ce circuit, seul un virage, se situant juste derrière la ligne d'arrivée, peut poser problème. À vous de l'anticiper : un p'tit coup à gauche, à droite, puis encore à gauche. Notez également qu'il est possible de réparer son véhicule sur ce circuit sans perdre de temps, pour peu que vous anticipiez un peu la sortie du tunnel (vachement sombre) sur la gauche. Nuke ne pose qu'un réel problème : le tunnel en pente débouchant à la fois sur un virage à angle droit et la ligne d'arrivée. À vous de prendre ce virage le plus serré possible en vous collant au mur de droite. Si au dernier tour votre adversaire est juste devant vous,



cette prise de risque peut faire la différence, la ligne d'arrivée se situant juste derrière l'angle du mur (mais alors juste derrière).

L'unique difficulté de Bank (un circuit quasi ovale) réside dans une bosse, située après le saut, où il vous faut anticiper un virage à droite pour ne pas finir dans le décor. Cette bosse constitue d'ailleurs le seul endroit où il est possible de grappiller quelques dixièmes de secondes à son adversaire.

Pompeii est le circuit le plus accidenté du jeu, tout en bosses et virages à angles droits. Le tout est de « surfer » sur les bosses en donnant de petits coups de volants à gauche ou à droite de façon à repartir dans de bonnes conditions (surtout dans la direction approximative de la route). Quant au tunnel débouchant sur une épingle à cheveu (mais si, juste avant le pont), collez-vous à gauche de la paroi et tournez d'un coup sec deux secondes avant d'en sortir (du tunnel), de façon à éviter toute collision avec le rail de sécurité.

Canyon est le premier circuit à proposer un raccourci, celui-ci se situe juste après un tunnel au parcours extrêmement vallonné. Engouffrez-vous dans le tunnel le plus à gauche possible, puis décalez-vous doucement sur la droite sans perdre de vitesse afin de prendre le trempin vous propulsant jusqu'au raccourci avec grâce et assurance.

Downtown est un circuit de ville au parcours relativement sinueux. Il est possible d'y réparer son bolide sans trop perdre de temps, pour peu que vous passiez sur les zones réparatrices se situant à droite (et non à gauche... la précision était inutile ?). Cet arrêt est précédé d'une pente en forme de serpent à six pattes qui, de prime abord, pourrait paraître délicate à négocier. Mais si avant de vous y engager vous vous collez bien à droite de la piste... ô miracle ! Le serpent se transforme en ligne droite !

Veitland... Aahh Veitland... Que de têtes ar-jé pu mettre à David de PC Fur sur ce circuit ! Dont la véritable difficulté n'est pas le pont détruit, qu'il conviendrait d'éviter à tout prix pour privilégier le chemin de terre se situant à sa droite, mais la fameuse descente au cœur de la cité suivant la traversée du

Pour le choix de votre véhicule,

compte du facteur « volume », important dans l'échelle des poids plume à côté de la SCORP, et en cas d'urgence, le poids du véhicule peut souvent se courser dans les cordons. Pod propose trois méthodes de sélection : la Méthode Kart, pour peu que vous payiez bien à l'achat ; la Méthode Kart, pour peu que vous payiez bien à l'achat ; la Méthode Kart, pour peu que vous payiez bien à l'achat. La méthode ayant fait ses preuves consiste à regarder le chiffre 1 disparaître de l'écran, à la fin de la course, le chiffre 1 disparaît de l'écran, à la fin de la course, le chiffre 1 disparaît de l'écran. La difficulté choisie influence sur la vitesse, certains raccourcis, comme le tunnel de Canyon, sont plus faciles à franchir avec un Alderon.



COMMAND & CONQUER - ALERTE ROUGE

MISSIONS TAÏGA

L'ALERTE CONTINUE!



Que vous soyez pour les rouges ou du côté des impérialistes occidentaux, avec Missions Taïga, reprenez les commandes.

- 16 nouvelles missions (+3 missions secrètes).
- Plus de 100 cartes multijoueurs.
- De nouvelles unités de combat.
- Jouable sous Windows 95 (graphismes SVGA).
- Jusqu'à 6 joueurs en réseau et sur Internet.
- 9 nouvelles musiques.

COMMAND & CONQUER



Seulement avec Command & Conquer - Alert Rouge

3615

VIRGIN GAMES

© 1997 Virgin Interactive

02 36 68 94 95

<http://www.virgininteractive.fr>



Westwood

CD-ROM



WIN95 3.11 FR



► **point étroit.** Descente qu'il est possible de parcourir d'un bout à l'autre sans toucher une seule fois. Si, si, je l'ai fait ! Quant à savoir comment, c'est une tout autre histoire, que je vous laisse le soin d'écarter ! Un petit conseil tout de même, juste avant de franchir la ligne bleue de l'arrivée, arrangez-vous pour ralentir un petit coup et braquez un grand (coup), ce virage est idéal pour griller un adversaire ou lui rentrer violemment dedans, histoire de lui faire comprendre à quel point vous ne l'aimez pas.

Plant21 ne présente aucune difficulté majeure et votre seule priorité consiste à prendre le raccourci circulaire (à droite, un peu après le tunnel) sans trop perdre de vitesse. Ce qui n'a rien d'évident, celui-ci vous obligeant à faire demi-tour. Aussi, sitôt engagé dans le raccourci, freinez de façon à ne pas vous encastrer dans le mur, sauf si l'un de vos concurrents négocie à ce moment son virage, auquel cas il convient de lui foncer dedans (dans le nez, pour le faire pivoter face au mur), avant de négocier votre demi-tour dans la foulée.

City est le plus traître de tous les circuits et vous oblige à ne pas perdre un instant votre concentration. À la sortie du raccourci (entre les papiers), il est néces-

saire de freiner pour repartir à droite. C'est donc l'endroit idéal pour emboutir en beauté son adversaire. Pour **Galleria** (mon circuit favori), l'une des difficultés réside dans la prise du raccourci qu'il convient de prendre à la vitesse approximative de 150 km/h (avec l'ARC du moins).

Burrow n'est qu'une gigantesque ligne droite. La seule difficulté réside dans le premier virage suivi de la ligne de départ, qu'il convient de prendre très largement sur la gauche, quitte à perdre un peu de vitesse, afin de pouvoir réaccélérer à l'intérieur.

Les endroits pour doubler sur **Alderon** sont innombrables : le virage suivant l'énorme pihier (à la gauche duquel il convient de passer) et la sortie aérienne du raccourci qu'il convient d'anticiper en braquant à droite, pour ne parler que des plus évidents. Pour en finir, **Sewer** est un cauchemar, dont la solution du prochain numéro se détecte ! **Cacoon** doit se jouer tout en accélération et décélération, et s'avère le circuit idéal pour forcer son adversaire à « titiller du vide » ! **HQ**, enfin, nécessite d'anticiper à droite une sortie de tunnel se concluant souvent par un « empiétement maison » (comprenez qui jouera !).

Thierry Falco



CONCOURS K.K.N.D

Grande et bonne nouvelle : le concours K.K.N.D est prolongé jusqu'au 30 avril. Qu'est-ce que cela signifie ? Ça veut dire que tous ceux qui auront le courage de nous répondre sur carte postale en indiquant leur camp : survivant ou mutant, gagneront OBLIGATOIREMENT (dans la limite des stocks disponibles) un pack de survie comprenant entre autres un T-Shirt, des lunettes de soleil, etc. Alors dépêchez-vous et rendez-vous en page 19 ●



*Laissez-vous envoûter par
la beauté d'un espace infini.*

darklight

CONFLICT™



PC
CD

Les versions PlayStation et
Sega Saturn sont également
très prochainement.

Les graphismes les plus impressionnants encore
jamais créés avec un jeu de combat et
d'exploration dans l'espace. Une merveuille
technique avec des couleurs extrêmes.

RAGE
ELECTRONIC ARTS

Cette fois-ci vous n'aurez plus d'excuses pour ne pas jouer en réseau. Finies les jérémiades du type « y'en a marre du multijoueur, tout le monde ne peut pas déplacer sa machine... ». Car les lieux de réunion ludique se développent, la preuve...

les salles réseaux



AVEC LE développement du multijoueur et des jeux Internet, dont cette rubrique se fait l'écho, il nous a semblé nécessaire de faire le point sur les salles de jeu en réseau. Ces deux pages n'ont aucunement la prétention de constituer un carnet d'adresses exhaustif, loin de là ! Mais simplement de promouvoir et d'expliquer brièvement le fonctionnement de ces autres du multijoueur. On nous a souvent reproché de vive voix ou par courrier de mettre trop en avant les jeux bénéficiant d'une option multijoueur. Alors qu'il est vrai que trop peu de joueurs ont encore la possibilité d'en bénéficier. Les plus courageux ont acquis une carte réseau et se déplacent chez un pote (tiré au sort... c'est lui qui fournit les pizzas) pour un week-end ludique, d'autres se sont connectés sur le Net et massacrèrent à tour de bras sur Stadium... Les derniers récalcitrants n'auront maintenant plus la moindre excuse. Le développement de ces salles devraient également porter un coup fatal aux clichés du joueur solitaire (encore véhiculé par des émissions T.V. avides d'idées reçues) et du jeu vidéo vecteur d'asociabilité. Sur Paris et ses environs, trois/quatre salles réseaux sont actuellement ouvertes et proposent aux joueurs de s'essayer aux plus récents titres multijoueur (Cf. encadré Top Multi). Mais celles-ci ne se contentent pas simplement de proposer un catalogue



multijoueur, certaines, comme D@K (Cf. encadré Adresses), organisent des soirées à thème (tous les vendredis soirs pour D@K) et des tournois multijoueur. D'autres, comme CyberGames, proposent un concours par semaine avec à la clé des lots à gagner (coupe avec la date du concours gravée dessus et bon d'achat de 400 F dans les magasins du coin pour CyberGames).

Banc de test

À l'instar des salles d'arcade (la Tête dans les Nuages, etc.), permettant aux « consoleux » de se faire une idée des jeux en passe d'être adoptés sur leur machine, les salles réseaux sont également l'occasion de tester les meilleurs jeux avant de les acheter. D@K par exemple, dédie des soirées aux jeux les plus attendus (ils

Le Top Multi

Pas de grosses surprises du côté des jeux plébiscités par les habitués des salles réseaux. Dans le quarté gagnant on retrouve Duke Nukem, talonné par Quake, ainsi que Warcraft 2 tenant bon face à la déferlante Alerte Rouge. Les doom-likes et les jeux de stratégie en temps réel sont donc incontestablement les grands favoris. Derrière on trouve Diablo, qui a dû mal à percer pour une raison très simple : le va et vient des joueurs ne permet pas de sauvegarder son personnage. Screamer 2 s'avère également une valeur sûre, surtout chez les novices, ainsi que F22 Lightning 2 pour les acros aux simulateurs de vol. ●



l'avaient fait pour Alerte Rouge... nous y étions) le jour de leur sortie. Ces salles jouent alors le rôle de bancs de test pour des produits dont nous n'avons pu diffuser la démo ou le shareware. Prenons le cas de Blood par exemple, ce jeu est disponible depuis début mars sur le Net dans sa version shareware. Mais le distributeur français ayant l'intention de le vendre, nous n'avons pas eu l'autorisation de passer le shareware sur le CD. Rien de plus simple alors que de ►





Enfants Perdus



Chasseur de Trésors



Links LS



Égypte 5000 ans



Passagers du soleil

**Commandez
vos CD-ROM par
Minitel sans
CB ni chèque...**

**...simplement
en vous connectant
au 3617 CDSHOPPING
et en laissant
votre adresse
de livraison**

**vous recevrez
par courrier
votre sélection
et vous ne payez que
par la communication
(5,57 Fttc/mn) ***

**toutes les nouveautés,
et rien que les meilleurs
titres : jeux, culturel,
utilitaires, encyclopédies,
ludo-éducatif, charme, etc...**

**300 TITRES
DISPONIBLES**

3617

CDshopping

* la durée de la communication dépend de l'article

- se rendre dans une salle réseau pour pouvoir goûter aux joies multijoueur de ce doom-like et se faire ainsi sa propre idée sur le produit.



Les tarifs

Côté prix, ils oscillent entre 40 et 60 F l'heure (20 F la demi-heure pour CyberGames ; 40 F la demi-heure et 60 F l'heure pour D@K, 45 F l'heure pour U-Boat), et varient en fonction des jours et des heures. Le week-end et en soirée, il n'est aussi pas rare que les prix augmentent d'une dizaine de francs. Des formules

« habitués » sont le plus souvent proposées et permettent aux joueurs fidèles de bénéficier de tarifs privilégiés. Pour les adeptes des nuits ciné, sachez qu'il est aussi possible d'organiser des nuits Death-match en louant la salle par avance. Dans le cas d'U-Boat par exemple, il est possible de réserver la salle pour quatre (minimum) à huit personnes de



22 h à 8-9 h du matin. Et ce au prix de 250 F par personne (ce qui nous fait un tarif horaire de 25 F). Si vous souhaitez obtenir davantage de renseignements sur les tarifs et les modalités de location, n'hésitez pas à téléphoner.

Les locaux

Si D@K et U-Boat ne font que salle de jeux, CyberGames fait également « pub », ce qui permet de profiter d'un cadre un peu plus convivial et de nombreuses tables pour faire



Contactez-nous !

Si vous dirigez une salle de jeux en réseau en province ou dans la région parisienne, prenez contact avec nous. Tous les mois nous essayerons de présenter une nouvelle salle dans les news et ainsi d'assurer un suivi à ces deux pages introductives. ●



Les adresses

•D@K

15, rue de Madrid.

75018 Paris.

Tous les jours de 11 h à 23 h sauf les dimanches.

Tél : 01 42 93 98 13.

•U-Boat

52, Bd de Menilmontant.

75020 Paris (métro Père Lachaise).

Tous les jours de 12 h à 22 h sauf les dimanches.

Tél : 01 43 58 54 95.

•CyberGames

Pavé de Pontault (sur la RN4).

À Pontault-Combault dans le 77.

Tous les jours de 15 h à 1 h.

Tél : 01 64 43.80.29.



une pause entre deux Deathmatches. Côté cadre, chaque salle possède son style. CyberGames, par manque de place et de part sa double vocation jeux/pub, cloisonne peut-être un peu trop les joueurs, chacun sur une table individuelle équipée d'un panneau de bois qu'il est possible de faire coïssier pour se protéger des regards indiscrets. U-Boat et D@K proposent quant à eux de grandes tables autour desquelles les joueurs se réunissent et peuvent ainsi échanger commentaires (acides) et regards (moqueurs). Mais quelque soit le cadre, l'ambiance est toujours aussi conviviale et les responsables sont souvent eux-mêmes des passionnés. Côté machines, ceux qui ne sont pas encore équipés de P166 pensent y passer très rapidement et comptent également augmenter leur parc de machines (composé en moyenne d'une dizaine de Pentium 120). ■

SAND WARRIORS

AU 21^{ÈME} SIÈCLE.
LES DIEUX SONT
EN COLÈRE...



...BIENVENUE AU ROYAUME DES MORTS !

30 missions à accomplir.

Univers de jeu entièrement en 3D temps réel.

Attaques air-sol coordonnées entre vaisseaux et unités blindées.

Missions à objectifs multiples : à vous de déterminer votre stratégie.

Un vrai monde en 3D à découvrir : ville-pyramide, routes, montagnes ...

Une ambiance sonore incroyable qui vous plontera au cœur de l'action.

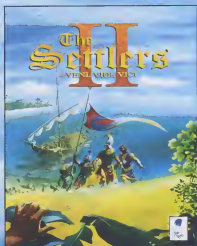
PC
PS2

101
Général

ASPIRIN STRATEGY



DECOUVREZ LA QUALITE BLUE BYT



VOUS VOUS SENTEZ L'ÂME
D'UN MERCENAIRE ? PLONGEZ
AU CŒUR DE L'ACTION
ET DÉCOUVREZ LE MONDE
ENVOÛTANT D'ARCHIMEDEAN
DYNASTY, L'UN DES JEUX
D'ACTION/SIMULATION
LES PLUS PLEBISCITÉS PAR
LA PRESSE :



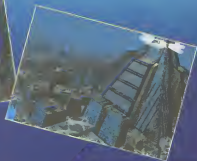
Gen d'Or : *****
PC Fan : 17/20
CD Lésirs : 18/20

PC Team : 93%
Joystick : 88%
Trophée du 5^e Ari 1997

Tous ces titres sont disponibles en version française intégrale sur PC CD-ROM



QUE VOUS SOYEZ UN STRATEGE
 AVERTI OU QUE VOUS PREFERIEZ
 L'ACTION, LA GAMME BLEUE EYTE
 EST FAITE POUR VOUS !
 VOUS REVEIEZ DE DOMINATION ?
 ATTENTION, LES SETTLERS VONT
 VOUS RENDRE FOU !



« Le moteur graphique d'Archimede en Dynasty est le meilleur jamais réalisé...
 and c'est du délire, du génie, du grandiose... » Génération 4

« Graphisme et animations superbes, scénario fatin, action non-stop...
 tout y est... » PC Team

« Inspirez vos bouées, vous allez être submergé de
 bonheur par le nouveau soft de Blue Byte. » CD L'Esprit

Attention !
 Bientôt chez votre
 revendeur une série
 limitée à prix malin
 avec un porte-clés
 en cadeau.

<http://www.ubisoft.fr>



Bad Day on the Midway

Danse avec les fous

FORMAT : CD PC & MAC.

ÉDITEUR : INSCAPE.

DATE DE SORTIE : MAI.

DÉPUIS l'étrange adaptation ludique de l'univers d'Edgar Poe, *The Dark Eye* (que l'on doit au même éditeur, quel hasard...), les logiciels bizarres ont un peu disparu de nos écrans. Les jeux d'aventure se suivent, se ressemblent parfois, mais se montrent rarement audacieux. Heureusement, les Résidents, un groupe de musiciens/développeurs, ayant déjà connus deux CD-Rom hors normes, s'apprennent à récidiver avec ce drôle de soft inclassable. À première vue, il s'agit d'une investigation sans aucun rapport avec celles qu'on a l'habitude de voir. À première vue seulement... Le cadre : une fête foraine inquiétante truffée d'attractions où sont exhibés femme-cochon, spermatozoïde-squalie, rat de course, femme-arbre ou l'abominable squelette des neiges à trois têtes ! L'ambiance : un film de Tim Burton bien noir, empiètré dans un malaise que rien ne semble pouvoir dissiper... Joyeux programme, non ?... Et le joueur là-dedans ? Eh bien, le joueur n'a pas d'existence réelle. Di-

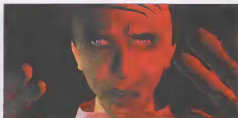
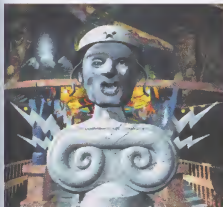


Pour ceux qui ont besoin d'un petit séjour chez les loufingues, Bad Day on the Midway arrive à point. C'est effectivement un excellent moyen d'exacerber dédoublement de la personnalité, schizophrénie et troubles du comportement. Et en musique s'il vous plaît !

sons qu'il n'existe pas en tant qu'individu mais en tant qu'individuS (observez la nuance et la superbe majuscule placée en fin de mot au mépris des règles grammaticales et typographiques). En réalité, au fil du jeu, il sera possible de passer d'un personnage à l'autre en cliquant simplement dessus. Sans vouloir trop en dévoiler (après tout, il s'agit d'une preview et le but de la preview, c'est de faire saliver le lecteur !), (promis, j'arrête avec mes parenthèses) disons simplement que les pensées de chaque personnage s'affichent en bas

de l'écran. De plus en plus étrange. Et ça sert à quoi ? À mieux s'identifier à eux ? À percer leur inconscient ? Ou à maltraiter les neurones ? C'est au joueur de voir, car *Bad Day on the Midway* est un jeu « à la carte », ouvert. C'est-à-dire qu'il n'y a aucun but particulier à atteindre, sinon celui de rester en vie ! On pourra donc arpenter sans relâche cette fête foraine de fous en changeant périodiquement de personnage. Ils semblent cependant tous avoir des idées bien précises en tête. The Mrs Man, par exemple est obnubilé par les taxes,





Où recherche un rat, quant à Ted, son obsession des papillons pourrait bien le conduire au crime ! Oh, mais c'est que ça démenage dans ce jeu !

Vite, une camisole !

Ce sont au total douze personnages différents qui se promènent librement et que l'on peut donc incarner. Des hommes, des femmes, un enfant, et même un rat... rouge ! C'est presque la rédaction de Gen4 au complet. Bref, *Bad Day on the Midway* s'an-

nonce réellement curieux. Lorsqu'en plus, on sait que des animations diverses et variées accompagnées de chansons originales, viendront ponctuer son déroulement, on peut s'attendre à des surprises (ah ! la ballade de la femme-arbre qui raconte son histoire à dormir debout à grand renforts de dessins moches !). En ce qui concerne les déplacements, étant donné que le jeu sera un hybride PC-Mac, il utilisera bien entendu la technologie Quicktime VR qui autorise,

rappelons-le, des mouvements dans toutes les directions. Même si le jeu est déjà finalisé et qu'il promet d'être vraiment très secoué, une inconnue de taille subsiste : l'accueil du public. Les ovnis ludiques ont effectivement la vie dure, et même si le jeu a obtenu aux États-Unis, le prix Micromédia du produit le plus innovateur, on se demande bien comment nous, français sans de corps et d'esprit, allons appréhender cette odyssée dans l'imaginaire. Avant de conclure, précisons que chaque partie devrait être différente : le comportement des différents personnages ainsi que leurs pensées, semblent effectivement aléatoires, ce qui permet d'envisager des interactions variées et une durée de vie conséquente. Au pénal de votre santé mentale. ■

Luc-Santiago Rodríguez



Birthright Royal !

FORMAT : CD-Rom PC.

ÉDITEUR : SIERRA.

DATE DE SORTIE : MAI.

Les softs TSR sont les seuls à offrir aux passionnés la possibilité de prolonger leurs aventures dans l'univers médiéval fantastique de Donjons et Dragons. Birthright, le prochain, se situe à la croisée des genres « rôle » et « stratégie ». Énorme !

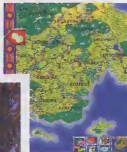
IMAGINEZ DIABLO. Non, mieux que ça ! Et bien Birthright n'aura rien à voir avec ce titre phare du jeu de rôle sur micro ! Pourtant, ce soft s'annonce également comme étant un JDR médiéval fantastique, avec une foultitude de méchants à transpercer (à l'épée) et de monstres à pulvériser (au sort)... mais en dehors de cela, les points communs seront plutôt maigres. Surtout au niveau de l'action : soutenue dans Diablo, elle le sera quand même beaucoup moins dans Birthright. En fait, rien d'étonnant à cela puisque ce titre respectera fidèlement les règles

d'Advanced Dungeons and Dragons, le célèbre jeu de rôle de TSR. Or, j'ignore si vous vous souvenez des scénarios de « Donjons » (vous souvenez-vous seulement d'y avoir joué ?) mais le résultat de chacune de vos actions se décide en lançant une poignée de dés, ce qui du point de vue de l'implication dans l'action ne constituait pas vraiment un secret. Et bien, dans Birthright, ce sera un peu la même chose, vous disposerez d'un grand choix d'actions possibles et aurez à prendre de nombreuses décisions mais vous ne serez jamais vraiment impliqué DANS l'action, et

cela quelle que soit la phase de jeu, même dans les combats. En fait, Birthright s'apparentera plus à un jeu de rôle tactique comme Heroes Of Might and Magic, qu'à un jeu typé « action » façon Dungeon Master ou Diablo. Cela coule de source puisque vous n'incarnez pas un obscur aventurier en quête de puissance et d'objets magiques, mais un monarque avec les préoccupations et les objectifs de cette lourde charge.

Roi à tout faire

Vos objectifs ? Pourrir la vie des seigneurs voisins ! Bien, dans la foulée, il serait appréciable que vous détruissiez Gorgon, un monstre scrofoleux qui menace la région mais, avant d'en arriver là, vous aurez à administrer votre royaume, garantir sa défense et veiller à son extension. Et oui, devenir Roi ne sera pas de tout repos, vous occuperez même de nombreuses fonctions dont celles de gestionnaire, de chef de guerre et d'aventurier. En tant que gestionnaire, vous fixerez un taux d'imposition pour chacune de vos contrées, puis utiliserez les sommes perçues pour construire des routes, ériger des châteaux, espionner vos voisins, accroître les effectifs de vos armées et rechercher de nouveaux sorts magiques... des opé-





tions plutôt onéreuses ! Il vous faudra donc rapidement glaner plus de ressources monétaires... beaucoup plus. Comment faire ? En passant la main au chef de guerre qui sommeille en vous ! Montez des armées aux bataillons hétéroclites (humains, elfes, orcs, etc.) et allez guerroyer contre vos voisins via une phase de wargame simplifiée (16 cases), vous obtiendrez ainsi de nouvelles contrées à écraser d'impôts. Alors, certes, tout cela ne fait pas de vous un héros. Pour cela, il faudrait que vous couriez quelques dangers mortels. Mais si telle est

votre volonté, vous pourrez partir à l'aventure, seul ou avec des seigneurs alliés, pour investir divers donjons truffés d'ennemis et de trésors.

Croc baum hue !

Comme dans un JDR non micro, les combats se résoudreont par comparaison des caractéristiques vous/enneemis sans que vous interveniez directement dans le contrôle de votre personnage (en vue exécutrice)... mais il est vrai que nous n'avons vu qu'une alpha-version du jeu. Une seule chose est sûre : chaque victoire vous rapportera moult points d'expérience, comme dans Diablo ! Ajoutons pour finir qu'il sera possible d'y jouer jusqu'à huit en réseau ou sur Internet, avec possibilité d'alliances, de trahisons, bref, de négociations diplomatiques. Un jeu riche, quoi ! ■

Éric Ernaux



LISTE DES MAGASINS

HyperMedia

Spécialiste de tous vos désirs

13

MARSEILLE - LA VALENTINE
TEL : 04.91.18.21.41

13

MARSEILLE - VITROLLES
TEL : 04.42.15.18.18

31

TOULOUSE - PORTET/GARONNE
TEL : 05.62.20.74.20

37

TOURS - ST. PIERRE DES CORPS
TEL : 02.47.32.33.00

45

ORLÉANS - SARAN NORD
TEL : 02.38.79.05.05

54

NANCY - VANDOEUVRE
TEL : 03.83.15.13.13

59

LILLE - LOMME
TEL : 03.20.08.08.30

67

STRASBOURG - VENDENHEIM
TEL : 03.88.18.38.38

68

MULHOUSE - WITTENHEIM
TEL : 03.89.50.73.73

77

VILLIERS - C^{TR}E. C^{AL} ENTRÉE N°1
TEL : 01.64.87.64.64

83

TOULON - GRAND VAR
TEL : 04.94.08.62.62

The Need for Speed 2

Les roues de la fortune

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : E.A.

DATE DE SORTIE : MAI.

Très attendu par les férus de simulations automobiles et de belles carrosseries, The Need for Speed 2 semble bien parti pour réitérer le succès de son prédécesseur, dont il améliore le moteur 3D, la maniabilité et la jouabilité. Autant dire l'essentiel.

LE FANTASME automobile est depuis longtemps l'une des recettes du jeu vidéo. Out Run par exemple, n'aurait sans doute pas connu le même succès en arcade s'il n'avait permis au joueur de piloter une Ferrari (avec comme passagère une blonde californienne, ce qui ne gêne rien). Sur micro, la série des Test Drive doit sa longévité au fait qu'elle plait au joueur au volant



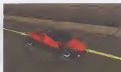
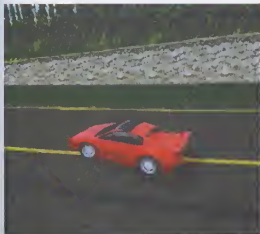
(gagné de peau de daim) de petites merveilles dépassant de très loin les projections budgétaires les plus optimistes du commun des mortels. Plus récemment, The Need for Speed reprenait la même recette en y apportant quelques améliorations comme l'ajout d'un mode multijoueur et des graphismes haute résolution en 3D texturée hyper réalistes. Sa suite, astucieusement nommée The Need for Speed 2, ne trahit pas l'esprit de son prédécesseur et propose au joueur de tester la souplesse des suspensions de huit bolides de rêve : une McLaren F1 (378 km/h), une Ferrari F50 (325 km/h), une Jaguar XJ220 (349 km/h), une Lotus Elite GT (n.c.), une Lotus Esprit V-8 (281 km/h), une Isdera Commendatore (357 km/h), une Ital Design Cala (297 km/h) et enfin une Ford GT-90 (378 km/h). Tous ces véhicules, dont certains encore à l'état de prototypes, sont accompagnés sur le CD d'une fiche technique, de graphiques illustrant leurs performances et d'une flopée de photos les présentant sous toutes les coutures.

Oooh le bel essai ! Fouyoyouille quelle ligne ! Un vrai défilé de mannequins sur roues. Comme celle de The Need for Speed, l'interface du deuxième volet est non seulement visuellement splendide, mais s'avère également être un modèle d'ergonomie. Vous pouvez configurer votre course comme vous l'entendez, décidant d'affronter en duel un unique concurrent ou toute la clique, de la présence ou non de véhicules roulant en sens inverse, etc. Bref, vous êtes maître à bord.

Roulez jeunesse

Deux modes sont également proposés, comme dans les simulations de foot : arcade et simulation. En arcade, ce n'est pas le ballon qui colle au pied, mais la voiture qui colle à la route. La direction est en effet plus assistée et la tenue de route s'en ressent. Sur la version Alpha que nous avons pu tester, la maniabilité n'était absolument pas réglée, en revanche il était tout de même possible de constater que le véhicule réagissait





différemment selon la surface parcourue. Les revêtements sont en effet beaucoup plus variés que dans la première mouture du jeu, les circuits étant parfois jonchés de gravillons, de plaques de glace, de flaques d'eau ou de pavés. Avec *The Need for Speed 2*, il est également possible de sortir de la route, au risque de faire une mauvaise chute dans un ravin. Cette possibilité le distingue d'ailleurs de la plupart des simulations automobiles, dont le bord de la piste est délimité par un mur invisible auquel le véhicule se heurte systématiquement dans ses tentatives d'évasion bitumée. Les circuits présentent également des éléments de décor en 3D d'une taille impressionnante comme des ponts métalliques ou de hautes parois rocheuses encadrant la route. Sept circuits interna-

tionaux sont accessibles, tous nouveaux. Vous pourrez ainsi faire quelques tours sur le circuit d'essai de Premier en Norvège, ou parcourir les rues de la station balnéaire de Whistler sur la côte Ouest de l'île de Vancouver, rouler vitres ouvertes sur l'île de Mexicana au large des côtes mexicaines, tandis que les autres circuits vous emmèneront en Europe du Nord, au Népal, en Grèce, en Australie ou à Hollywood. *The Need for Speed 2* a d'ailleurs eu droit à un traitement de star avec des thèmes musicaux différents pour chaque circuit, un moteur 3D amélioré (le nombre de polygones par image a doublé entre *The Need for Speed 1* et 2), des vues plus nombreuses et bien entendu, la possibilité de réunir huit chauffards en réseau. ■

Thierry Falcoz



Last Express

Les mystères de l'Orient

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : BRODERBUND/UBI SOFT.

DATE DE SORTIE : FIN AVRIL.

Après plusieurs années d'absence, Jordan Mechner, le créateur des Prince of Persia, revient avec un jeu d'aventure novateur, une intrigue en temps réel et une trentaine de personnages évoluant à bord du plus célèbre des trains.

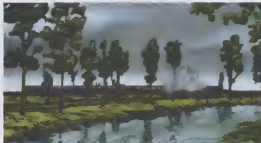
LE PLUS CÉLÈBRE des trains, c'est l'Orient Express bien sûr (et non pas le TGV, bande de chauvins), dont Jordan Mechner et son équipe se sont échinés à reconstituer le cadre pour en faire celui de leur jeu. Ils ne se sont pas contentés pour cela d'ouvrir une encyclopédie à Orient Express et de relire le roman d'Agatha Christie, mais ont effectué un minutieux travail de reconstitution en filmant les restes du monstre d'acier, échoué en gare de l'Est. Le piètre état des lieux a même obligé l'équipe à passer du stade de la reconstitution à celui de la restauration, et Last Express, en plus d'être un jeu d'aventure, est un hommage au plus auguste spectacle que vache

ait pu contempler. Visuellement, ce jeu d'aventure risque d'en surprendre plus d'un. Les personnages sont en effet des acteurs filmés dont l'animation a été « altérée » pour ne plus offrir qu'une succession de plans figés, des clichés stylisés mis bout à bout afin de donner à l'ensemble une illusion de mouvement. Le visage des personnages a également été retravaillé et colorisé par les graphistes, les acteurs ayant été choisis pour leur physionomie marquée. Les raisons de ce parti pris graphique sont multiples et avant tout questions de technique et d'inspiration. De technique, car celle utilisée fait appel à l'expérience acquise avec le rotoscoping sur les Prince of Persia. D'inspiration, car

Jordan Mechner tenait à créer une ambiance unique, en accord avec l'époque dépeinte (le jeu se déroule à l'aube de la Première Guerre mondiale et son intrigue intègre de nombreux éléments historiques). Ils se sont donc inspirés du travail effectué par des illustrateurs faisant partie de la vague Art Nouveau et d'artistes tels que Alphonse Mucha, caractérisée par des dessins à l'encre, une ligne claire et des couleurs pastel.

Aventure en temps réel

Deux qualités/traits majeurs se détachent du jeu : il est totalement non linéaire (c'est pas du pipeau comme vous allez voir) et en temps réel (à la Maupiti Island). L'aventure se dé-





roule ainsi sur une période de trois jours, soit le temps nécessaire à l'Orient Express, parti de Paris pour gagner Constantinople et qui doit vous permettre de trouver l'assassin de votre ami (brièvement, le scénario vous place en juillet 1914 dans la peau de Robert Cath, un jeune américain dont un ami lui fixe un mysté-



rieux rendez-vous à bord de l'Orient Express). L'utilisation du temps réel posait néanmoins le problème des sauvegardes, accentué par la non linéarité du jeu. Une option se présentant sous la forme d'une horloge surmontée d'un œuf permet donc au joueur de remonter le temps et de corriger ses erreurs.

L'Orient Babel Express

Au début du jeu, lorsque vous découvrez le cadavre de votre pote, plusieurs possibilités vous sont offertes, vous pouvez ainsi déplacer le corps, le planquer ou le jeter par la fenêtre. Chacune de ses décisions aura une in-

cidence sur la suite des événements. Après avoir déplacé le corps par exemple, si vous sortez dans le couloir et croisez un contrôleur, il découvrira la présence de traces de sang sur votre veste et l'aventure se terminera entre deux filles. Si vous décidez de le jeter par la fenêtre, il est possible que compte tenu de la proximité de la gare, quelque'un vous aperçoive, etc. Last Express est donc un jeu d'aventure à l'intrigue dynamique, complètement non linéaire. Selon votre comportement, les personnages réagiront différemment en certaines circonstances. Si l'un d'eux vous surprend en train de fouiller sa cabine par exemple, il pourrait très bien vous en garder rancune, voire se méfier de vous comme de la vodka rouge. Comme le précise Jordan Mechner, les véritables « énigmes » du jeu sont les personnages. Ceux-ci sont d'ailleurs de nationalités diverses (français, anglais, russes, allemands, autrichiens, serbes, etc.) et parlent tous dans leurs langues maternelle. Et pour que l'ambiance du jeu ne plût pas d'une localisation par trop systématique, seuls les dialogues en anglais seront doublés et tous les autres sous-titrés (d'après Broderbund, il y a deux fois plus de dialogues dans Last Express que dans un long-métrage classique... Évidemment sa leur long-métrage classique de référence est un Van Damme, les données s'en trouvent franchement faussées) ■

Thierry Falcoz



Cyclone

Comme un ouragan...

FORMAT : CD-Rom PC.

ÉDITEUR : SIERRA.

DATE DE SORTIE : AVRIL.

Sierra a prouvé avec Shivers qu'il était possible de réaliser un excellent myst-like à l'atmosphère lourde et angoissante, un truc qui fait peur, quoi ! Et bien, Cyclone s'inscrit profondément dans la même veine. Bref, ça va faire mal !



MAIS OÙ sont-ils passés, ces #ES& là ! Ouais, je devais rejoindre un groupe de potes rockers à Cyclone, une bourgade dans l'Arizona, et pouf, le vide, personne, pas un chat, nobody ! Ils devaient pourtant tourner sur place quelques vidéo-clips pour la télévision, alors que sont-ils devenus ? Je reconnais qu'ils sont plutôt facétieux, mais pas au point de

donner dans les blagues à deux balles du genre « surprise » ! Peut-être se sont-ils faits dévorer par une meute de zombies, enlever par des extraterrestres, piétiner par Godzilla, tracter par Norman Bates ! Non, je divague complètement. En fait, il est beaucoup plus probable qu'ils se soient faits lyncher par les autochtones... tout le monde n'aime pas le rock. En tout cas, aucune trace. Ah si ! Bizar-

rement, leurs clips passent à la télévision et, bon, j'ignore qui a eu l'audace de s'improviser réalisateur mais il avait la cafetière en ébullition : c'est macabre à hurler, son truc ! D'ailleurs, je commence à me demander si ces clips, patchworks d'images violentes, d'iconographie indienne et de paroles sibyllines, n'ont pas pour vocation de me livrer quelques indices. Sur quoi ? Et bien, sur mes sympathiques camarades, pardi ! Sur les circonstances de leur disparition, leur localisation actuelle, leur santé, tout ! En plus, j'aime bien leur rock péchu et cela m'ennuierait





quand même assez qu'ils finissent en aliments pour chiens de prairie. C'est donc décadé, je vais partir à leur recherche. En plus, le guitariste me doit trois dollars alors, euh... il faut absolument que je les retrouve !

Creep show

Vu là ce que sera l'intrigue de Cyclone : Cité des Âmes Perdues, un jeu d'aventure dans lequel vous serez confronté à moult phénomènes surnaturels, un peu comme le duo Mulder et Scully dans *X-Files*... mais en beaucoup plus seul. Oui, parce que vous serez seul, très seul... voire trop seul. En plus, vous commencerez votre enquête dans un Motel assez sinistre, de nuit, et ce genre d'expérience n'est jamais très bonne pour le moral... surtout après avoir fait 1500 km de routes sinueuses pour rejoindre un groupe fantôme. Alors, certes,

vous pourriez faire un gros dodo en attendant que ça se tasse, mais non ! Vous êtes un p'tit gars qui n'en veut ! Tenez, regardez, il y a un objet magique qui traîne sur une table. Et si vous le ramassez immédiatement pour être vraiment - mais alors vraiment - sûr d'être dans la mousse jusqu'au cou ? C'est une bonne idée, non ? Remarquez, cet objet (un bâton) est indispensable à votre quête. Il vous permettra en effet de percevoir l'Invisible, de révéler les forces occultes qui vous entourent, et donc de retrouver la piste de vos camarades. Contrepartie désagréable, l'abus de spectres est dangereux pour la santé et, à chaque apparition de phénomène surnaturel, vous aurez les synapses qui joueront au Yo-Yo (diminution d'une barre de santé mentale) pour s'inscrire finalement aux abonnés absents. Ceci dit, vous pour-

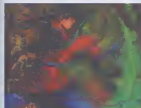


vez éviter de finir complètement liquéfié du bulbe... en résolvant moult énigmes à la « The Seventh Guest » (casse-tête à résoudre pour accéder à une autre partie de l'univers de jeu).

Vision panoramique

Outre un nombre impressionnant d'énigmes à solutionner, vous aurez également à exploiter diverses informations (chansons, documents, images, etc.) pour démanteler l'écheveau hennissant (Ndlr : Nous vous prions de bien vouloir excuser cet humour consternant) de cette mystérieuse intrigue. Certes, il est possible que vous pataugiez gravement dans la mélasse, mais il y aura des contreparties... ce sera beau ! SVGA 256 couleurs, usage éclairé de la monochromie, contrastes d'ombres et de lumières, foisonnement d'objets modelisés en 3D, ce jeu vous immergera au cœur d'une angoissante esthétique. Alors bien sûr, vous pensez immédiatement à Shivers, un précédent jeu de Sierra, et bien sachez cependant que deux grosses différences distingueront ces deux titres. D'abord, Cyclone utilisera la technologie « Dynamic Panning » qui, comme le procédé Omni 3D utilisé par Cryo dans le jeu Versailles, permet au joueur de regarder librement autour de lui, à 360 degrés. Ensuite, un système de « forum » permettra aux joueurs connectés sur Internet de s'échanger des informations en cours de jeu. Deux raisons supplémentaires d'attendre la sortie de Cyclone ! ■

Éric Ernaux



Redneck Rampage

Duke en rase campagne

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : XATRIX/INTERPLAY

DATE DE SORTIE : MAI.

Si vous aimez Duke, les animaux de la ferme et le ratafiat, vous allez adorer Redneck Rampage. Celui-ci met en scène les p'tits cousins provinciaux de Duke, un peu mous de la caboche, mais plein de bonnes intentions.

LE JEU commence alors qu'une camionnette écrase, dans un carnage de plumes et de viscères, une cinquantaine de poules picorant autour d'un rond point. Le ton est ainsi donné : Redneck Rampage n'est pas un doom-like comme les autres. Vous y incarnez en effet Leonard ou Bubba, deux paysans au QI moins élevé que celui d'un caniche main (ce qui a priori est impossible) cherchant à récupérer Bessie, leur cochon de concours enlevé par des extraterrestres (et je n'invente rien !). Dans cet univers parodiant les campagnes américaines et ses autochtones, les amateurs de Duke Nukem

n'auront aucun mal à trouver leurs repères. Redneck utilise en effet le moteur 3D développé par 3D Realms, d'où une certaine similitude dans les options offertes, comme celles de

pouvoir sauter, s'accrocher ou ouvrir des brèches dans le décor. Neuf armes allant du bâton de dynamite, à la pétroire de Grand'Pa, en passant par les mégaphasers aliens et les pièges à ours, sont à votre disposition pour nettoyer les 14 niveaux de la province d'Hickston en Arkansas. Je ne sais pas comment fonctionnent les pièges à ours, mais pour la dynamite je puis vous assurer que ça dépose ! Mon personnage cherche toujours son bras d'ailleurs... Certaines armes peuvent aussi s'avérer à l'usage, à double tranchant. Si vous avez un bâton de dynamite en main par exemple, il faut appuyer une première fois sur la touche CTRL pour l'allumer et une





seconde fois pour armer votre bras et lancer la dynamite. Autant vous dire que si vous n'avez pas la doc, votre première rencontre avec une caisse de dynamite est explosive. En plus de l'habituelle jauge d'énergie, Redneck comprend également deux compteurs, l'un correspondant à votre taux d'alcoolémie dans le sang, l'autre, le Gas Meter, au volume de vos sbrous. Les niveaux sont en effet poichés de packs de bière et de bouteilles de whisky qui une fois sifflés augmentent votre niveau d'énergie, d'alcoolémie et... de testostérone. L'alcool permettant non seulement de vous soigner mais également de vaincre vos inhibitions et de décupler vos forces. Mais attention, il existe un seul critère à ne pas franchir et si vous forcez sur la bouteille, des effets secondaires ne tardent pas à faire leur apparition.

Le neck plus ultra

Question réalisation, les graphismes sont en SVGA et Redneck ne propose pas d'option basse résolution, ce lui-ci se destinant uniquement aux

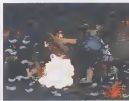


Pentium (90 minimum). En revanche il peut supporter des résolutions allant de 640x480 à 1600x1200. Les décors sont fidèles à l'esprit parodique du jeu, avec des campagnes assiégées par la volaille (freinant vos déplacements), des fermes, des silos à grain, un asile local, une usine, etc. Les intérieurs sont très soignés et il est facile d'identifier les lieux visités. Quant aux ennemis, ce sont tous des paysans clonés par des extraterrestres. Aussi agressifs que loquaces, ces derniers vous donneront du fil à retordre et jouent de la pétouire comme d'autres d'un Stradivarius. La difficulté du jeu semble ainsi relativement élevée, ce qui n'est pas pour nous déplaire. À noter également la bande-son, faite d'onomatopées censées appartenir au babillage des paysans américains et de musiques composées par les groupes Mojo Nixon, Beat Far-



mers et The Reverend Horton Heat. Sans oublier les bruitages évocateurs accompagnant l'ingestion de dose massive d'alcool et de pores éruinés... Autant vous dire qu'ils ne font pas dans la dentelle. Je ne sais pas si le taux d'équipement informatique des agriculteurs américains est élevé (sans doute pas), mais je ne serais pas surpris si le jeu froisse quelques susceptibilités. Redneck Rampage sera bien sûr multijoueur (réseau/link/modem) et de nombreux niveaux seront étudiés pour offrir des arènes dignes de ce nom (mines d'uranium abandonnées, usine de traitement des eaux usées, etc.). ■

Thierry Falcoz



Die Hard Trilogy

Yeepeekai... aïe aïe aïe

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS.

DATE DE SORTIE : MAI.

John McLane n'a pas fini de courir. Après avoir tout fait péter dans les films, le voilà qui débarque sur PC et comme à son habitude, il est pieds nus, un flingue à la main, au volant d'un taxi, et il n'est pas content du tout... mais pas du tout !

JOHN MCLANE est désormais passé dans les annales historiques du cinéma hollywoodien. À travers la série des trois Die Hard, à savoir *Piège de Cristal*, *58 Minutes pour Vivre* et *Une Journée en Enfer*, il a su imposer un style bien à lui, c'est-à-dire le palinod de tronche suivi d'une petite vanne. Bref, ce flic paumé, toujours en proie aux disputes conjugales (ah les nanas !) ne pouvait qu'intéresser le monde micro ludique. Et Electronic Arts ne s'y est pas trompé en reprenant cette recette à succès à son compte. Résultat, ils sont en train de



nous concocter un petit soft bien sympa puisque vous y incarnerez le McLane et que vous y trouverez trois jeux en un ! Tout d'abord, et tiré du premier film, vous commencez par mener John dans les étages de la tour Nakatomi prise d'assaut par des terroristes. Tout en 3D avec une vue à la « Fade to black », vous vous baladez du parking au dernier étage tout en essayant de ne pas vous faire idiotement shooter. Fait dire qu'il y en avait bien moins des méchants dans le film ! Là, ça sort de partout, ça fusille à grands coups de mitrailleuses et ça vous poursuit sans relâche. Mais n'ayez pas peur, John

est lui aussi armé et répond coup pour coup, parfois même il en vient à rendre généreusement deux coups pour un donné.

De la viande d'otage

Seulement voilà, le but final n'est pas uniquement de faire place nette mais aussi de libérer les malheureux otages qui sont enfermés dans la tour et qui braillent pour qu'on les sorte de là. Et comme Electronic Arts n'a pas envie de nous voir réussir tout cela les yeux bandés et une main attachée dans le dos, il y a souvent un terroriste tout près de l'otage, si bien que vous descendez et le bandit, et le gentil. Ben





ou, on peut même ziguiller de l'otage. C'est pas une bonne nouvelle, ça ? Ce premier jeu, bien délinant, rondement mené et à l'ambiance digne du film est suivi d'un deuxième qui s'inspire de *58 minutes pour vivre*. Là, l'action se déroule à la *Vinget* *Cop*, à shooter les salopios dès que la cible vient se loger dessus. La version fourme n'était pas encore assez avancée pour se faire une bonne idée de cette partie mais toujours est-il que l'action semble parfaitement fluide (et ce même sur un Pentium 90), et les graphismes n'en pâtissent absolument pas. Alors laissons la neige tomber et le sol blanc se rougir au fur et à mesure que John passe. L'interactivité avec les niveaux semble

excellente puisque vous pourrez tout faire exploser, les passants y compris. Passons donc sur ce niveau pour arriver au troisième et dernier jeu tiré du dernier *Die Hard* paru sur vos écrans l'année dernière et disponible en vidéo actuellement (c'est-à-dire à ne pas rater).

Sanguinairement drôle

Cette fois, vous prendrez le volant d'un taxi pour poursuivre les terroristes qui s'amusent à coller des bombes un peu partout dans la ville. Une voix off vous aidera à vous diriger parmi le dédale de rues tandis que vous essayerez désespérément de ne pas écraser de piéton à tour de bras. Si par malheur vous en crashuez un, vous aurez la bonne surprise (sic !) de voir une flaque de sang inonder votre pare-brise, tâche rapidement balayée par un coup d'essuie-glaces. Sur la version testée, la fluidité n'était pas vraiment au rendez-vous mais gageons que les programmeurs vont arranger les choses avant sa sortie. Côté

graphismes, là encore ça s'annonce plutôt bien et... non Éric, il n'y aura pas de version 3Dfx, ce n'est pas parce que tu t'en es acheté une que tous les éditeurs doivent bosser dessus ! Bref, *Die Hard Trilogy* s'annonce comme un bon titre, à savoir que son adaptation de la console sur PC devrait être réussie. Restera ensuite à savoir s'il connaîtra le même succès. ■

Cedric Gasperini



Les Mystères de Et rond petit Pharaon

FORMAT : CD-ROM PC & MAC.

ÉDITEUR : MOJAVE.

DATE DE SORTIE : MAI.

Vu le nombre de produits multimédia consacrés de près ou de loin aux civilisations anciennes, il doit forcément exister des joueurs qui ont loupé leur vocation d'archéologue : qu'ils se préparent à un nouveau voyage dans le passé avec ce Myst-like !

AHI, L'ÉGYPTE ancienne... Les joueurs qui, après *Timelapse* et autres clones de *Myst*, sont toujours prêts à relever de nouvelles quêtes ethnologiques devraient être intéressés par ce jeu d'aventure. On y incarne un archéologue qui vient de mettre à jour un temple souterrain assez déroutant : on y trouve bien les fresques et les hiéroglyphes habituels, mais la présence de mécanismes et de puzzles semble dissimuler un secret bien protégé. Bien loin de faire du tourisme et

d'aller preondre des photos sur les pyramides en compagnie de sa petite amie, le joueur devra donc s'enfoncer dans les tréfonds du site à la recherche d'indices. C'est dommage, comme on ne va pas souvent en Égypte, on aurait bien aimé profiter un peu du pays et se promener dans les souks et les marchés. Peine perdue, il sera vraisemblablement impossible de rapporter le moindre souvenir, ni de goûter à la cuisine locale. On est là pour se remuer les méninges, pas pour jouer les Alle-

mands en short ! Pourtant, dès les premières images, toute la panoplie du touriste est mise à disposition du joueur : chapeau, sandales, appareil photo et petit carnet de notes. Tant pis... Pour les vacances, il faudra attendre cet été. Pour l'heure, il est question d'énigmes, de voyage temporel, de pièges, d'objets, de symboles et de leviers.

L'anti p'tit joueur

Visiblement, *Les Mystères de Louxor* n'est pas un jeu d'aventure au sens strict du terme : on ne rencontrera pas âme qui vive (à part les traditionnelles momies) et on évoluera seul. Il ne faut donc pas espérer faire la cassette à différents personnages, mais plutôt s'attacher à la résolution en chaîne de nombreux casse-tête ! Et oui, comme dans *Myst* et *Timelapse*,



Louxor



les neurones du joueur vont être mis à rude épreuve... Se montrer observateur pour activer les mécanismes et les puzzles qui parsèment les salles du temple, voilà la clé de la réussite. Pour l'instant, les quelques heures passées sur le jeu, et la poignée d'énigmes résolues laissent présager une difficulté assez conséquente. On peut d'ores et déjà conseiller aux novices d'oublier la sortie prochaine des Mystères de Louxor. On se déplace dans des écrans fixes superbes, dont on appréciera les textures très réalistes. Les effets d'ombres et de lumières soignés et la petite musique d'ambiance devraient être à même de créer une atmosphère étrange. Un inventaire permettra même de récolter quelques objets. La particularité du jeu (mais est-ce encore une particu-

larité lorsqu'on a déjà joué à Time-lapse ?) est d'évoluer dans trois époques différentes : le présent, le passé et le futur.

Ouvrez l'œil !

Effectivement, un autre archéologue, le docteur Osiris (ça, c'est original comme nom...) semble déjà avoir percé les mystères du temple et il s'est téléporté en l'an 2300, où il nourrit de sombres desseins. Après avoir vadrouillé de longues heures dans des vestiges égyptiens, il faudra ainsi déjouer les plans de l'horrible rival en explorant son repaire futuriste. Mais d'ici là, une vaste exploration attend le joueur : les nombreux lieux à découvrir, les portes à ouvrir, les échelles à graver, les démons à exterminer et les objets uniques à trouver



(heu non... couché, Diabolo !) réservent des heures de cogitation intense. Heureusement, les casse-tête ne se résolvent pas indépendamment les uns des autres. C'est en observant bien le décor (les sols, les murs, les dessins et hiéroglyphes) que l'on pourra rapporter les épreuves. Il faudra donc ouvrir l'œil, et le bon (voire les deux !). Pour secondier le joueur dans cette tâche ardue, quelques objets importants sont présents comme un carnet riche en croquis et en renseignements ou une paire de lunettes infrarouges permettant de localiser les passages cachés. En espérant que la version finale nous prouvera que ce soft est loin d'être un énigme clone Mystern. C'est précisément ce que le test révélera sans doute le mois prochain. ■

Luc-Santiago Rodriguez



Outlaws

Les mystères de l'Ouest

FORMAT : CD-ROM PC.

ÉDITEUR : LUCASARTS.

DATE DE SORTIE : MAI.

Alors, pied tendre, on veut se mesurer aux plus fines gâchettes de l'ouest ? Dézinguer du desperado, transformer les bandits en passoire à coup de colt 45 et sauver la veuve et l'orphelin ? En ce cas, voici un avant-goût du doom-like de l'ouest !

BON, C'EST UN FAIT : depuis quelques temps déjà, on mange du jeu d'actio en 3D vue subjective matin midi et soir. Le maniement du RPG et du laser n'ont plus de secret pour nous et on rêve tous d'un peu de sang neuf. C'est pourquoi tous les clones de Duke sont toujours accueillis avec autant d'espoir que de méfiance : cela

explique pourquoi la bêta d'Outlaws, lorsqu'elle est arrivée à la rédaction, a provoqué des réactions très opposées. Il y avait déjà le clan des désempoés, déçus à ne pas se laisser impressionner par ce nouveau vœu, et celui des optimistes, ravis de pouvoir se rejouer *Il était une fois dans l'Ouest* sur un PC. Les prises de position étaient d'ailleurs tellement tran-

chées qu'on a échappé de peu au règlement de compte à O.K. Génération 4 ! Donc, calmons-nous, ce n'est qu'une bêta et il faudra attendre la version complète avant de déclarer ouvertes les hostilités entre rédacteurs-micro-ludiques.

Western spaghetti

En proposant un environnement jusqu'ici jamais exploité par les doomlike, Outlaws fait indéniablement preuve d'originalité. Tous les clichés du bon vieux western ont visiblement été repris afin de restituer son ambiance au mieux. Le travail des développeurs s'est donc vraisemblablement centré sur l'exploitation de l'univers des cow-boys, avant de chercher à innover à tout prix au niveau de la réalisation. Que l'on en juge : le joueur incarne James Anderson, un ancien shérif qui a laissé tomber la traque des malfaits pour s'installer avec sa femme et sa fille dans une petite ferme. Il menait une vie de famille bien rangée jusqu'au jour où, rentrant chez lui, il retrouve sa maison carbonisée et son épouse à l'agonie. Avant de mourir dans ses bras, elle a juste le temps de lui murmurer dans un dernier souffle que leur fille a été enlevée. On comprend que la moultarde lui monte au nez : le





temps d'enterrer sa bien-aimée, et le voilà parti à la recherche des coupables. Une histoire qui rappelle donc tous les westerns en général, et *Impu-royable* en particulier. Il n'en faudra pas plus au joueur pour astiquer son coté 45 « pacificateur », sa 22 long rifle, son canon scié, sa mitrailleuse Gatling ou son couteau (neuf armes différentes seront disponibles). Ah,...



n'a en effet jamais joué aux cow-boys et aux indiens ? Hein ? Personne ! On comprend donc quelle impatience nous assaillait ! Mais *Outlaws* ne sera pas seulement un jeu d'action dans lequel on tire sur tout ce qui bouge. En enchaînant les niveaux, James Anderson découvrira une vaste machination, expliquant l'incendie de sa ferme, le meurtre de sa femme et le rapt de sa fille : de fréquentes séquences cinématiques révéleront peu à peu le fin mot de l'histoire. De nombreuses missions sont annoncées, se déroulant dans neuf zones différentes : des villes du far-west bien sûr, mais aussi un train en marche, une mine désaffectée ou une ville fantôme. Les décors ont été dessinés à la main et le moteur graphique de Dark Forces a été mis à profit. Mais l'un des points forts du jeu pourrait bien être une ambiance sonore unique en son genre : les quelques morceaux musicaux présents sur la démo sont déjà tout simplement extraordinaires et pourraient bien être les meilleurs jamais entendus dans un jeu vidéo. Sans vouloir trop en dévoiler, il est également difficile de ne pas parler d'une innovation : le rechargement des armes. Et oui, terminé les munitions que l'on trouve et qui intègrent automatiquement le canon ! Dans *Outlaws*, lorsque les barillettes sont vides, il ne faut surtout pas oublier de les recharger à la main ! Et comme la mode est au multijoueur, il sera même possible de s'affronter entre gens de mauvaise compagnie en incarnant une douzaine de hors-la-loi différents sur des cartes spéciales ! ■

Luc-Santiago Rodriguez

Sandwarriors

Tout en Canons (laser)

FORMAT : CD-ROM PC.

ÉDITEUR : GREMLIN.

DATE DE SORTIE : MAI.

Faire sauter de l'alien dans les étoiles commençait à lasser un peu. Ce qu'il fallait, c'était changer d'environnement : bingo ! Dans Sandwarriors, un shoot'em up en 3D, on blaste sous un magnifique soleil égyptien... Bonjour les vacances !

IR-EN-HAR... Certes, il y a plus facile à prononcer comme nom. C'est pourtant celui du pilote que le joueur incarnera dans ce jeu qui devrait sortir au joli mois de mai. Fier de ce patronyme exotique, il faudra faire preuve de beaucoup d'adresse pour espérer sortir

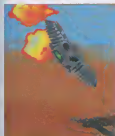
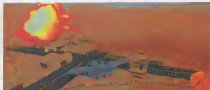
vainqueur des trente missions de combat que la version finale comportera. Mais pourquoi donc se montrer belliqueux vis à vis des vaisseaux, robots et autres joyeusetés mécaniques que l'on rencontrera ? Simple, écoutez la belle histoire du... trône du soleil. Nous voilà donc projetés dans un futur très éloigné, au temps de la colonisation galactique. Sur la planète Tawy, deux empires, celui d'Horus et celui de Set, se disputent comme des chuffonniers : ils revendiquent évidemment la suprématie du règne et sont prêts à tout pour remporter la victoire. Ir-en-Har appartient au peuple d'Osiris, le plus prestigieux de l'empire d'Horus. Il devra livrer de multiples batailles afin de permettre à ses maîtres d'écraser ses adversaires. Pour cela, des vaisseaux dernier-cri sont disponibles, équipés de technologies performantes (on se doutait bien qu'on allait pas piloter des vieux coucou en fin de parcours, mais bon...). Contrairement à la majorité des shoot'em up, Sandwarriors

se déroule sur de vastes étendues sablonneuses : exit le vide interstellaire ou les complexes high-tech que l'on connaît désormais par cœur. Comme dans Terminal Velocity, le jeu autorisera des déplacements dans un environnement 3D temps réel, riche en textures. Bien que ce genre de technique soit très exigeant en ressources et que les résolutions supportées aillent du simple VGA au SVGA 800x600, l'animation est pour l'instant fluide en 640x480 avec un Peaktium 120... Encourageant non ? Même si la présence d'une carte 3D est susceptible d'accroître l'affichage, il n'est visiblement pas encore prévu de lui dédier une version spéciale du jeu.

Cambats variés ?

Même si Sandwarriors se déroule dans un pays qui rappelle l'Égypte, il n'est pas question de livrer bataille seulement en plein ciel, au-dessus des dunes. Le décor comporte en effet des pyramides, des petites villes, des





ports, et des complexes souterrains. Par ailleurs, ce type de jeu génère les ennemis habituels : des engins volants bien sûr, mais aussi des tourelles, des chars et des bipèdes mécanisés. Le vaisseau que pilote le joueur est équipé de plusieurs types d'armes, afin de pouvoir faire de beaux feux d'artifice !

Mais l'intérêt de Sandwarriors vient également de son parti pris gra-

phique : les engins volants sont constitués de hiéroglyphes, quant à ceux des adversaires, ils rappellent fort ceux que l'on a pu voir dans le film *Stargate* : en forme de boomerang. Bien que le jeu soit très orienté action, le tableau de bord du vaisseau est assez complet. Sans aller jusqu'à intégrer un Visiteur Tête Haute (ou HUD pour les anglophiles qui ont trop joué à EF-2000 et autres F-22),

il comporte de nombreux indicateurs relatifs aux lasers, à l'état des boucliers et à la localisation des ennemis. Chaque mission prend place sur une carte particulière d'où il faut éliminer toute présence adverse. Les terrains étant assez vastes, de grands téléporteurs permettent de ne pas avoir à les traverser de long en large pour, par exemple, revenir à la base et faire le plein de munitions. Sandwarriors promet de belles heures de jeu à tous les fans de shoot, grâce à une animation très bonne, à la liberté d'action et au design des appareils. Et comme il m'a déjà fallu quelques heures pour accomplir la première mission, on peut légitimement s'attendre à une durée de vie conséquente, à condition que les plaisirs soient variés. Car, j'oubliais, on pourra même disputer des parties en multijoueur ! ■

Luc-Santiago Rodriguez



Rising Lands

Un monde à refaire

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : MICROIDS.

DATE DE SORTIE : JUIN.

La première fois que nous avons entr'aperçu Rising Lands, nous avons d'abord cru à un clone de Warcraft 2. Et puis, en y jouant une poignée d'heures, nous avons découvert un wargame en temps réel esthétique, original et très prometteur. Le choc !

PLUS QU'UN choc, une grosse claque qui laisse des marques ! Après avoir dû affronter une énorme vague de clones n'apportant rien de neuf à la catégorie très en vogue des wargames « temps réel », nous n'attendions plus guère de surprise avant le prochain Blizzard. Et bien, grosse erreur d'estimation ! Rising Lands, tout en reprenant le principe des ressources à extraire, des constructions à ériger et des armées à réunir, se distingue suffisamment des deux titres phares du moment (Warcraft 2 et Alerte Rouge) pour échapper à la dénomination infamante de « clone ». Pour commencer, mais il est vrai que c'est le minimum acceptable, le scénario de base diffère sensiblement de celui de ses prédécesseurs puisqu'il s'agit pour vous de reconstruire une civilisation post-apocalyptique. Oui, cela devait arriver, la bombe a explo-



sé et tué 99 % de la population mondiale. Plongés dans un nouvel âge du fer, les rares survivants s'organisent en tribus pour survivre et se développer. À la tête d'une de ces peuplades, vous devrez vous imposer face aux tribus rivales (jusqu'à trois, contrôlées par le soft ou d'autres joueurs) tout en repoussant les agressions répétées d'une guilde d'assassins (gérée par le soft). Voilà, voilà... oui bon, je sais, ce scénario ressemble étrangement à celui de K.K.N.D mais tout dans ce jeu s'annonce comme étant plus beau, plus riche, plus grand, plus original, plus tout !

Les concepteurs ont en effet intégré à Rising Lands toutes les idées ludiques que pouvait faire naître le thème de l'après apocalypse et le pari sera sans doute gagné. En effet, à quoi peut ressembler un monde après destruction totale ? Euh... bon, posons la question autrement : que manquerait-il aux survivants pour assurer leur retour à un semblant de civilisation moderne ? Et bien, tout d'abord, de main-d'œuvre : 99 % de

la population n'a pas survécu à l'épisode « Bombe A », les colons sont donc rares. Or comme ils constituent la force de travail dont vous avez besoin (pour construire des bâtiments, récolter des légumes, ramasser du minerai, effectuer des recherches technologiques, combattre, etc.), ils sont également très précieux. Coûteux à obtenir puisque vous les attirez dans votre peuplade en leur offrant un gros stock de nourriture, vous pourrez les spécialiser librement en fermier, bâtisseur, soldat, voleur, etc. Contrairement aux précédents jeux du même genre, un colon pourra changer de métier à tout moment selon vos besoins en main-d'œuvre (un soldat peut devenir paysan, par exemple), bref, ces colons là sont parfaitement polyvalents et à ce titre, ils méritent d'être traités autrement que comme de la chair à canon. Vous aurez même à les choyer ! D'abord, parce que vos unités progressent d'une mission à l'autre, d'où l'intérêt de les garder en vie. Ensuite parce qu'ils sont nécessaires



à tous les niveaux, y compris pour faire fonctionner les bâtiments (18 types différents) ou diriger les engins militaires bizarroïdes présents dans le jeu (speeder, solaar, etc.).

Aliances indispensables

Un précieux colon par infrastructure et véhicule : impossible dans ces conditions, de développer une armée de 100 unités comme dans Alerte Rouge ou Warcraft 2 ! Et oui, vous l'avez compris, Rising Lands s'annonce beaucoup plus tactique que ses prédécesseurs, plus lent, plus réfléchi... plus « réaliste » aussi. Vous devrez en effet ravitailler vos unités en tout lieu de la carte (et elles sont parfois immenses), développer de nouvelles technologies, soigner les hommes et réparer les véhicules... vous devrez même récupérer dans la nature des pièces manufacturées (vestiges du passé) pour fabriquer vos engins motorisés ! Vous aurez donc à gérer plusieurs ressources et surtout leur rareté. Car depuis l'apocalypse nucléaire, les ressources disponibles et les aliments et matériaux sont trop rares pour que vous puissiez développer tous les types d'infrastructure. Vous allez ainsi devoir spécialiser votre peuplade (magie, engins mécaniques, agriculture, armée, etc.) et serez donc contraint d'échanger des savoirs, des véhicules, des ressources avec les autres tribus, d'où une obligation d'alliance très intéressante et très réaliste en jeu réseau. Bref, avec Rising Lands, il est possible que nous soyons devant le wargame ultime, d'autant que du point de vue des animations et des graphismes (SVGA 800x600), il enfonce massivement ses concurrents directs. ■

Éric Ernaux



COLLECTOR

Disponible en kiosque - 40F seulement



**UN MAGAZINE
+ 3 POSTERS
+ UN CD-ROM COLLECTOR**

CONCOURS STAR WARS

Des dizaines de lots à gagner (places de cinéma, jeux vidéo, bandes dessinées...) sur le 3615 GEN4*, Rubrique Concours.

*1,29€ TTC/lot



**CADEAU !
UN CD-ROM COLLECTOR
MAC et PC !**

MAKING MAGIC (PC uniquement), le CD du making of de l'Édition Spéciale de la Guerre des Étoiles ! Les story-boards, les roughs, les maquettes, les effets spéciaux, les interviews de G. Lucas... Un CD-Rom entièrement en français qui va changer la vie de tous les fans de Star Wars ! les démos des jeux X-Wing, Rebel Assault 2, Tie Fighter, Dark Forces, et les bandes annonces de Jedi Knight : Dark Forces 2 et X-Wing vs Tie Fighter...

TRUCS, ASTUCES ET SOLUCES

→ SUR MINITEL



LBA 2

L'aventure c'est l'aventure

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : ADELIN SOFTWARE/E.A.

DATE DE SORTIE : JUIN.

Deux ans après la sortie de Little Big Adventure, un jeu exceptionnel, Adeline Software nous annonce enfin la sortie imminente du second volet.

Vous aviez parié que le premier LBA ne serait jamais égalé ? Et bien, payez vos dettes, LBA2 sera mieux !

MERVEILLEUX, fantastique, trognon, génial, adorable, original... en découvrant Little Big Adventure il y a quelques années, le joueur disposait d'une masse impressionnante de superlatifs dans lesquels il pouvait puiser à loisir. À l'époque, ce jeu - entièrement en 3D isométrique - atteignait en effet un sommet dans le genre « aventure/faction ». Univers onirique peuplé de créatures à l'aspect « jouets » prononcé, scénario assez classique mais

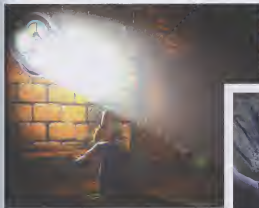
idéalement découpé en séquences de jeu, graphismes SVGA aux formes rondes et aux couleurs douces, animations fines et variées, principes de jeu novateurs, jouabilité exceptionnelle, musique ravissante... ce jeu avait tous les attributs pour séduire un très large public et il s'est effectivement imposé comme une référence dans le monde des jeux d'aventure. En fait, seuls un manque de progressivité dans la difficulté et un système de sauvegarde un peu trop « révolutionnaire » l'empêchèrent jadis de devenir un jeu mythique, deux problèmes qui devaient disparaître dans le second volet. Pour le reste, LBA 2 devrait s'inscrire dans la continuité du premier, à commencer par le scénario. Souvenez-vous... dans le premier épisode, vous partiez à la recherche de votre bien-aimée, enlevée par le Docteur FunFrock, et découvriez dans la foulée l'existence d'une entité stellaire, située au cœur

de la planète, permettant à tous ses habitants d'utiliser la magie. Et bien, dans le second, vous serez confronté à l'invasion d'aliens prêts à jeter la lune sur votre planète pour la détruire et ainsi récupérer l'entité magique qui se trouve en son sein.

Un héros polyvalent

Tordue comme idée, hein ? Oui, mais bon, ce sont des aliens ! Blafards, Sup, Mosquitos, Knarta... ils auront tous des looks assez bizarroïdes. On pense en particulier aux Knarta, dont l'aspect « grosses saucisses en tenue paramilitaire » les prédispose presque à finir cuits, grillés voire carbonisés. Cette technique d'éradication sera d'ailleurs parfaitement envisageable puisque vous disposerez dans LBA 2 d'un nombre d'armes plus élevé (sept en tout) dont, entre autres, une sarbacane, des fléchettes, un pisto-laser et - adieu les Knarta ! - un sort de foudre. Pour débarrasser sa planète du péni





alien, Twinsen disposera également de moyens moins brutaux voire plus courts. En fait, comme dans le premier volet, le héros - toujours en vue colorée - aura à sa disposition quatre comportements types, chacun permettant un ensemble d'actions possibles. « Agressif », Twinsen pourra utiliser une arme ou se battre à mains nues (mais ce n'est pas court). « Normal », il se déplacera avec nonchalance et discutera avec autrui (280 personnages dotés de parole, soit une heure et demie de dialogues enregistrés !). « Furtif », il avancera discrètement et pourra ainsi se soustraire aux regards ennemis. Et « sportif », il lui sera possible de courir, sauter et - c'est nouveau - sauter en courant ou s'accrocher aux échelles. Nous au passage que, pour éviter de

ralentir l'action, notre sympathique héros pourra désormais heurter un obstacle sans s'arrêter et crier de douleur, contrairement au premier volet.

Adeline double la mise !

S'il allie tout à la fois richesse et confort dans l'interface de jeu, le principe des quatre comportements-type constitue avant tout la garantie d'un juste équilibre entre action et aventure. De ce fait, même si les efforts des concepteurs semblent s'être plutôt portés sur la dimension « action », LBA 2 sera, tout comme son prédécesseur, un authentique jeu d'aventure avec scénario, discussions, usage d'inventaire et explorations. De ce point de vue, le monde de Twinsen a été considérablement étendu. L'univers de jeu a doublé de surface et la population locale a multiplié ses effectifs (les quatre races alien s'ajoutent aux quatre espèces

animalo-bizarroïdes présentes dans le premier LBA). Bref, vous pouvez d'ores et déjà prévoir 40 à 50 heures de pérégrinations dans le monde merveilleux et onirique de Twinsen. Une bonne durée de vie, quoi ! Voilà pour la dimension strictement « aventure ». Ceci dit, comme l'indique l'entretien que nous avons eu avec Frédéric Raynal, LBA 2 proposera des phases de jeu en 3D temps réel. Un « plus » que nous aborderons en détail... le mois prochain. ■

Éric Ernaux



Frédéric Raynal lève le voile

À quelques mois de la sortie de *Little Big Adventure 2*, Frédéric Raynal, auteur de *Alone in The Dark* et du premier *LBA*, nous dévoile tous les « plus » auxquels nous pouvons nous attendre.



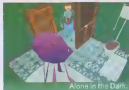
Alone in the Dark

Gen 4 : Quand avez-vous décidé de faire la suite de *LBA* ?

Frédéric Raynal : Presque immédiatement après sa sortie. Ceci dit, nous avons préféré nous « décontracter » un peu en développant d'abord *Time Commando*, un beat'em all que nous souhaitons réaliser depuis longtemps. Cet entracte nous a permis d'aborder *LBA 2* avec une nouvelle fraîcheur, une ardeur renouvelée...

Quelle sera la durée de développement globale ?

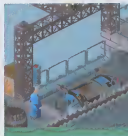
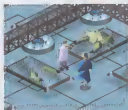
F. R. : Une partie de notre équipe s'est consacrée à *LBA 2* dès la fin du premier mais, pour vous donner un chiffre, disons que cela fera 18 mois. De toute façon, nous faisons tous nos jeux en 18 mois !



Alone in the Dark

Et quelles seront les principales différences entre le premier et le second *LBA* ?

F. R. : *LBA 2* s'inscrit *grasso modo* dans la continuité du précédent *LBA*. En effet, si l'intrigue diffère très sensiblement, l'univers dans lequel évoluera Twissens est assez proche de celui du premier volet. Nous avons également conservé le système des quatre comportements-type (normal, agressif, etc.) qui définissent les interactions du héros avec son environnement. Du côté des « plus », la taille du monde a été doublée et il y aura beaucoup plus d'armes disponibles, de personnages à rencontrer et avec qui discuter, de scènes cinématiques, de petits jeux dans le jeu, etc. Ceci dit, la principale évolution porte sur le moteur graphique car, si les phases de jeu en intérieur (pièces, grottes, etc.) sont restées en 3D isométrique comme dans le premier, avec des décors en plan fixe, les déplacements en extérieur s'effectueront désormais en 3D temps réel, avec variation possible des angles de vue.



LBA



Frédéric Raynal

Le premier *LBA* fonctionnait parfaitement avec un 486, quel sera la configuration minimale requise pour *LBA 2* ?

F. R. : Nous intégrerons au jeu une détection de processeur afin que, selon sa configuration, chaque joueur bénéficie d'un affichage optimal. Le minimum requis sera sans doute un 486 DX4 100 avec 8 Mo de Ram mais un Pentium 133 devrait largement suffire pour afficher tous les détails graphiques. Nous étudions actuellement les « plus » qu'un processeur MMX pourrait apporter à *Little Big Adventure 2*. Ceci dit, quelle que soit la configuration du joueur, pas d'affichage VGA... SVGA pour tout le monde !

Et avez-vous changé votre système de sauvegarde ?

F. R. : Bon, c'est vrai, le système de sauvegarde automatique de *LBA* a déconcerté beaucoup de joueurs. Nous ne l'avons pas supprimé mais lui avons ajouté un système de sauvegarde plus traditionnel, le joueur pouvant désormais enregistrer/charger la partie à tout moment du jeu ■



Pour fêter le prix «Pixel-INA» Imagina 97 décerné à Tomb Raider, découvrez deux jeux d'exception à un prix fou.

**Série limitée :
10 000
exemplaires**

Tomb Raider & Under A Killing Moon pour **349F***

Un grand jeu en action, découverte du monde, aventure
mystère et réflexion. Tomb Raider est un jeu d'exception.
Il vous permet de découvrir un monde entier, de résoudre des énigmes.

Il vous permet de découvrir un monde entier, de résoudre des énigmes.
Il vous permet de découvrir un monde entier, de résoudre des énigmes.

Il vous permet de découvrir un monde entier, de résoudre des énigmes.
Il vous permet de découvrir un monde entier, de résoudre des énigmes.

Il vous permet de découvrir un monde entier, de résoudre des énigmes.
Il vous permet de découvrir un monde entier, de résoudre des énigmes.



Grâce à la grande écran pour entrer dans le monde virtuel de Tex Murphy, un détective privé
du 21^{ème} siècle qui lutte contre le crime dans les rues sordides de San Francisco.
Explorez une série gratuite pour découvrir cette histoire épique et résoudre une intrigue
complexe pleine de dangers et de rebondissements.

Ensemble à un prix exceptionnel : le grand jeu de l'histoire : le premier véritable film interactif.

Jeux à 99F - Si vous ne possédez pas encore cette merveille, rendez-vous à

Gen 4, 105F pour l'ensemble à un prix - L'Ordinateur Individual - Produit de l'Imaginaire 95

EIDOS

Ensemble participatif à l'opération

Les jeux Eidos sont disponibles chez les revendeurs agréés Eidos. Les jeux Eidos sont disponibles chez les revendeurs agréés Eidos. Les jeux Eidos sont disponibles chez les revendeurs agréés Eidos.

GENE GAMES
01 39 46 10 29

**PC
CD**

REPORTAGE

Le monde d'Eidos





La terre, l'ombre et le sang

Cette année Eidos nous promet encore un été très chaud avec la distribution en France de trois hits en puissance : Conquest Earth et les deux rejetons du légendaire Duke 3D, Shadow Warrior et Blood, qui se livreront une lutte sans merci pour obtenir les faveurs des amateurs d'action et de deathmatch !

Un reportage de Frédéric Marié.

Conquest Earth

Quelque part au fin fond de l'Angleterre, une petite équipe de programmeurs met la touche finale à une vraie bombe à retardement. Et une fois lancée, il se pourrait bien que les heures de gloire de jeux du calibre d'Alerte Rouge soient comptées !

LES TERRORISTES sur le point de commettre cet infâme forfait ne se sont jusqu'ici que très peu illustrés dans le domaine du jeu sur PC. En effet, la dernière production de Data Design Interactive, *Rise of the Robots*, n'est pas longtemps restée dans la mémoire des joueurs, et encore moins dans celle de leur disque dur. Mais depuis deux ans les programmeurs de Data Design se sont lancés dans un projet d'envergure : réaliser le jeu d'action/stratégie qui renverra à l'âge du Silicône les nombreux concurrents à venir au cours de l'année. Si on y réfléchit bien, ce n'est peut-être pas par hasard que le début du développement de *Conquest Earth* ait coïncidé avec la sortie d'un certain *Command & Conquer*... Les gens de Data Design reconnaissent sans honte la source de leur inspiration, mais leur démarche a

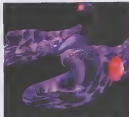
surtout consisté à se demander ce que les joueurs auraient souhaité trouver de plus dans C&C, pour le réaliser ! Dans un premier temps, les deux camps s'affrontent dans *Conquest Earth* différemment radicalement l'un de l'autre. Le scénario nous transporte en 2015. La sonde terrienne Galileo vient enfin de remplir sa mission à la grande joie de nos scientifiques : percer l'atmosphère gazeuse de Jupiter pour en explorer la surface. Malheureusement, les Jupitens, ou Joviens, enfin les autochtones, apprécient moyennement l'intrusion de cet objet métallique aux formes disgracieuses dans leur environnement. Du coup, ils décident de renvoyer la politesse aux propriétaires de Galileo, mais façon Guerre des Mondes, histoire de s'assurer que les humains n'aient plus jamais la chance de prendre Jupiter pour une décharge publique. La conquête

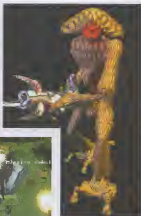


de la Terre a commencé, et dans des proportions que H. G. Wells lui-même aurait eu du mal à imaginer !

La guerre en couleur

Pour mieux faire ressortir ce conflit planétaire, Data Design a décidé d'employer un véritable feu d'artifice de couleur. En effet tout le jeu, de l'interface aux scènes cinématiques, tire le meilleur parti de la palette de 65000 couleurs employées. Les différents terrains sur lesquels Terriens et Joviens s'affrontent ne sont pas dessinés à partir d'un assemblage d'éléments interchangeables, comme dans *Alerte Rouge*, mais à partir de maquettes. Ainsi, les graphistes ont travaillé à partir de photos, qu'ils ont ensuite retouchées pour conserver toutes les nuances des différentes textures. Et ça se voit ! Le même souci du détail a été apporté aux personnages, les humains en particulier, qui disposent souvent de graphismes, vêtements ou couleur de cheveux, apportant un peu de variété dans la masse de vos troupes. Au-delà des graphismes superbes, beaucoup d'éléments dans l'interface apporteront un confort accru aux stratégies pressées par le flot d'événements se déroulant sur le champ de bataille. Les menus de construction des unités se dévoilent en quelques clics et évitent l'encombrement de l'écran. Option encore trop rare dans ce genre de jeux, un zoom à quatre niveaux permet aussi bien de se faire une idée générale de la situation que de



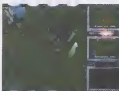


voir le jeu tourner correctement sur une machine inférieure à un Pentium 100 doté de 16 Mo de Ram.

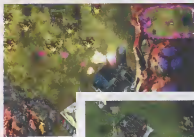
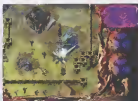
Le jour et la nuit

Chaque camp possède bien entendu ses caractéristiques propres. Mais Data Design a poussé cette idée au point que jouer les humains ou les joviens impose des stratégies, voire un mode de pensée, radicalement différents. Cet antagonisme se reflète même au niveau de l'interface. Les lignes froides et métalliques de celle du joueur humain s'opposent à l'écheveau organique de tubulures et nervures palpitantes de celle des joviens. Non seulement ces derniers disposent d'armes ultramodernes mais en plus ils excellent au corps à corps grâce à différentes armes naturelles comme ces lames placées fort

à propos au niveau du coude. Mais le plus spectaculaire chez les joviens reste leur capacité de morphing : en « sacrifiant » quatre ou cinq d'entre eux et en les combinant, vous pouvez ainsi créer un vaisseau aérien ou un tank ! Du côté humain, la victoire réside dans la puissance de feu des unités, et la variété dans les types d'infanterie. On trouve ainsi à côté du bidasse de base des grenadiers, des lance-roquettes, des saboteurs et des espions, entre autres. Ils ne sont pas non plus démunis dans les airs ▶



concentrer votre attention sur un secteur particulier. Sur la droite de la carte principale, trois écrans multifonction vous permettent de garder un œil sur une zone de combat, de suivre une unité importante, et vous informent aussi d'événements particuliers sous la forme de scènes cinématiques, comme l'explosion d'un bâtiment principal. Pour une fois, ce genre de séquences souvent décalées dans d'autres jeux est totalement intégré au déroulement de la partie, et contribue encore plus à immerger le joueur dans l'action ! Évidemment, de telles prouesses techniques ont un prix, et il ne faudra pas s'attendre à



points, pour tenter une manœuvre de flanc ou établir un circuit de patrouille, ou pour ordonner à une unité d'en couvrir une autre si elle est attaquée. On se croirait presque dans un wargame !

De l'action à la stratégie

Pourtant le côté action n'est pas non plus négligé et pour des missions délicates, vous pourrez intervenir directement dans la bataille en prenant les commandes de n'importe laquelle de vos unités. Vous pourrez ainsi prendre un Harrier et attaquer des bâtiments joviens tout en vous faufilant entre les défenses sol-air, ou infiltrer un saboteur ou espion beaucoup plus efficacement que l'intelligence artificielle ne serait capable de le faire. Enfin... avec un peu d'entraînement. Décidément, on finit par se demander ce que l'on ne peut pas faire dans ce jeu ! On retrouve aussi cette profusion de choix au niveau des cam-



► puisque vous pouvez disposer d'Harriers et d'hélicoptères de combat. Par contre leurs munitions étant limitées, il faudra penser à les réapprovisionner régulièrement. De même, l'infanterie, plus fragile que les joviens, peut se faire parachuter des médicaments et ainsi se refaire une santé. En fait, une des rares choses que les deux camps aient en commun consiste en un choix étendu d'ordres, pour établir un itinéraire précis à l'aide de way-

points. Vous pourrez opter pour un déroulement linéaire d'une quinzaine de missions pour chaque camp, à la Command & Conquer, ou pour une campagne introduisant un élément stratégique à la X-Com. Dans ce mode de jeu, il faudra bien sûr éliminer l'adversaire, mais en contrôlant auparavant les régions les plus riches en ressources. Cette option à elle seule devrait conférer à Conquest Earth une durée de vie conséquente. Bien entendu, Data Design n'a pas oublié l'aspect multijoueur, et vous pourrez batailler avec votre prochain via modem et connexion série, mais aussi jusqu'à huit en réseau. Pour l'instant il n'est pas possible de lancer une partie sur le Net, mais Data Design envisage déjà d'inclure cette option dans un add-on, avec en prime un éditeur de scénarios. Décidément, ils ont pensé à tout ! La seule grande interrogation à l'heure actuelle porte sur le niveau de sophistication de l'intelligence artificielle, élément crucial dans ce type de jeu. Mais si l'on considère le soin apporté jusqu'ici à toutes les facettes du développement de Conquest Earth, on peut raisonnablement penser qu'ils parviendront sur ce point là aussi à nous conquérir ! ■



Que s'est-t-il passé à Roswell en 1947 ?

Le gouvernement nous cache-t-il quelque chose ?

Qui peut bien être responsable de ces meurtres en série ?

Les aliens sont-ils déjà là ?

Une seule réponse:

THE Pandora DIRECTIVE



NOUVEAU 23.00 L'ÉVALUÉ
5.00 L'ÉVALUÉ

51.5

NOUVEAU L'ÉVALUÉ

08 36 66 94 95

02 75 10 00 00

THE PANDORA DIRECTIVE

THE PANDORA DIRECTIVE

ACCESS

THE PANDORA DIRECTIVE



Shadow Warrior



L'effet Duke Nukem 3D commence à peine à s'estomper de la mémoire de nos claviers maltraités que 3D Realms s'apprête à nous donner de nouvelles poussées d'adrénaline avec son prochain titre en 3D subjective, dont l'ombre devrait bientôt planer sur beaucoup de parties en deathmatch !

interactivisé accrue avec le décor, et une jouabilité soigneusement dosée. C'est d'ailleurs le cheval de bataille de George Broussard et de son équipe, car quand nous avons fait l'erreur de lui demander quel était le scénario du jeu, il nous a approximativement répondu : « Hein, le quoi ? Ah oui, il me semble qu'on a discuté d'un truc dans ce genre il y a deux semaines... ».

Donc si Shadow Warrior ne semble pas prêt à répondre aux grandes questions de l'univers, cela ne signifie pas que le jeu manquera de caractère. Et il en faudra à Lo Wang, le nouveau personnage phare de 3D Realms, pour se montrer aussi charismatique que ce bon vieux Duke, surtout lorsqu'il vous plante son RPG sous le nez... Lo Wang paraît en fait beaucoup plus mûr que Duke, avec la trentaine bien sonnée, ce qui ne veut pas dire qu'il se montrera moins facétieux si vous lui placez les bonnes armes entre les mains. En bon ninja qui a déjà bien roulé sa bosse dans

l'honorable profession de l'assassinat en chaîne virtuel, vous l'entendrez souvent placer son petit commentaire de vieux moune shaolin pendant qu'il étreint ses ennemis. Et croyez-moi, ce bon vieux Lo possède beaucoup plus d'imagination que Duke en la matière !

Ambiance saïké

Les niveaux que nous avons pu parcourir étaient imprégnés d'une atmosphère assez futuriste avec ça et là des touches très asiatiques. À côté des temples on trouve des usines et entrepôts, une petite ville complète avec sa rue principale et son métro souterrain. Et vous allez voir du pays : des labyrinthes sur une montagne bordée de chemins dormant sur le vide ; les pentes d'un volcan qui vous amènent au travers d'une couche de nuages avant de parvenir au sommet ; une rivière terminant sur un tourbillon mortel, et même un petit voyage en tapis volant. Par rapport aux niveaux de Duke, ceux de Shadow Warrior grouillent encore plus de détails avec lesquels vous pourrez interagir. D'une part, le nombre de murs que vous pouvez refaçoner d'un coup de roquette a considérablement augmenté, ce dont personne ne se plain-

ALORS QU'UNREAL, Jedi Knight et Quake ont déjà sauté le pas des graphismes en bitmap pour nous amener dans des univers entièrement en 3D texturée, 3D Realms reprend son fameux Build engine. Même si, avec Prey, 3D Realms prépare déjà la prochaine génération de jeux en 3D subjective, bien au-delà de ce que Quake peut pour l'instant offrir, les programmeurs se sont dits que ce bon vieux Build engine, qui n'a après tout qu'un an, gardait encore quelques tours dans son sac ! Et Shadow Warrior promet de bonnes surprises, dont une





dra. Ensuite, les niveaux regorgent de petites trouvailles amusantes : sauter sur le capot d'une voiture déclenche son alarme, actionner une presse vous permet de fabriquer un Uzi ou une clé, tirer sur un gong vous ouvre les portes d'un temple, etc. Grande nouveauté par rapport à Duke, il vous sera possible de piloter certains véhicules. On trouve ainsi un chariot élévateur dont l'utilité est soigneusement renforcée par l'ajout de deux mitrailleuses ! Mais même à court de munitions, il s'avérera parfait pour écraser vos adversaires, ou enfoncer un mur bloquant votre progression. Nous avons aussi pu voir dans le même registre un tank, des bateaux, et un énorme vaisseau un peu déplacé par rapport au reste de l'univers, mais comme George

Broussard le laissait entendre, les programmeurs de Shadow Warrior paraissent prêts à tout sacrifier pour laisser libre cours à leur imagination ! Enfin, on peut trouver dans plusieurs niveaux quelques tourelles que vous pouvez emprunter le temps de vous assurer quelques kills, si vous n'êtes pas repéré, car elles n'offrent que peu de protection !

Avant de nous lancer dans quelques deathmatches, George Broussard a quand même tenu à nous présenter quelques habitants des niveaux en jeu solo. On trouve dans tous les coins le pékin de base, armé d'un Uzi et toujours prêt à vous faire des petits trous dans la carcasse. Mais nous avons aussi pu voir à l'œuvre des créatures bien plus vicieuses, comme ces espèces de giogouilles capables de

grimper aux murs et aux plafonds, se déplaçant à une vitesse impressionnante, et dotés de griffes propres à vous retailler un costard en deux coups de serpe. Mais les créatures les plus impressionnantes que nous avons pu rencontrer étaient des sumos, qui à chaque pas élégant faisaient trembler le plancher, et comment dire... se retournaient à l'occasion pour lâcher en votre direction de gros pets aux vapeurs nocives ! Ben oui, parfois, notre métier nous oblige à rapporter l'information dans son état le plus brut, même nauséabond... Remarquez, on trouvait dans Duke aussi des espèces de monstres monocephales qui nous faisaient part de leurs troubles intestinaux à coup de missiles ! C'est à peu près tout ce qu'il nous a été donné de voir, mais nous pouvons confirmer avec joie que les danseuses, en l'occurrence les geisha, ne seront pas oubliées. En effet, nous avons pu taper la caissette avec plusieurs d'entre elles, généreusement dénudées dans un style très manga, mais ne vous en approchez pas trop car ces fillettes ont du répondant !

Armé jusqu'à la tête

De toute façon le ninja que vous êtes n'a pas à se laisser distraire de son principal devoir : massacrer avec efficacité ce qui se dresse sur son chemin. Nous avons pu tester les armes qui devraient former votre panoplie dans la version shareware. Pour commencer vient le katana, le bon vieux sabre du samouraï, que tout ninja qui se respecte emporte toujours, même en pique-nique. Au corps à corps cette lame peut faire des ravages dans les rangs ennemis, et découper un adversaire en rondelles en deux ou trois coups bien placés. Ensuite viennent les shurikens, qui ont pour avantage





► d'être silencieux, et que vous pouvez ensuite récupérer s'ils sont plantés dans les murs. On retrouve l'incontournable Uzi, qui ne fera que ébahouiller un autre ninja, à moins que vous réussissiez à vous en procurer un deuxième. Toujours dans le classique, on trouve aussi un shotgun à quatre coups et un lance-grenades apparemment tout droit sorti de Quake & co. Le plus bourrin de tous, c'est une fois encore le lance-roquettes, qui dispose de trois modes : le mode balistique, votre roquette fu-



sant droit devant, le mode recherche, où vos missiles se lockent sur l'adversaire, et le mode... essai nucléaire, où après quelques secondes de préparation vous êtes prêt à lancer une mini-bombe A ! Enfin, vous pourrez utiliser des bombes à retardement dotées de piques qui se fichent dans les murs. Dans ce cas elles attendent qu'une victime passe à proximité avant d'exploser. Mais vous pouvez aussi la planter dans le corps d'un malheureux, qui n'a plus que quelques secondes avant d'ex-

ploser gracieusement. Au niveau des objets, vous pourrez aussi vous amuser avec des bombes de gaz nocif, ou d'autres aveuglant l'ennemi temporairement, mais aussi des lames posées à terre qui feront regretter aux autres ninjas de se balader pieds nus ! Avec la bombe de fumée, vous pourrez aussi devenir quasiment invisible, et caché dans l'ombre, frapper vos adversaires sans être détecté, le fin du fin pour un ninja ! Bref il y a de quoi s'amuser, et je ne ferais que citer les armes les plus puissantes de la version finale du jeu, comme le cœur qui lance un rayon très puissant, ne me demandez pas pourquoi, où la tête d'un monstre que vous pouvez commander pour lancer des langues de napalm ou des boules de feu dévastatrices !

Deathmatch à handicap

Évidemment, les Duktors fous de 3D Realms se rendent bien compte que certaines armes risquent de nuire de façon assez brutale, pour ne pas dire définitive, à une partie de deathmatch, et par conséquent ils envisagent d'accorder un nombre de points différents selon le type d'armes employées. Ainsi, un joueur capable d'abattre ses adversaires au sabre ou aux shurikens ne sera pas désavantagé au score par rapport à ceux qui ne font confiance qu'à l'énergie atomique. D'autre part, on devrait aussi trouver un système de handicap qui permettra aux débutants de ne pas être dégoûté du deathmatch face à des vieux babutins du RPG. Il n'y a pas à dire, l'expérience de 3D Realms en la matière a encore parlé, et Shadow Warrior pourrait dès la sortie de la version shareware fin avril reprendre le flambeau de Duke dans le domaine de l'étrépage en série et en multijoueur ! ■



magasins qui vous en donnent toujours plus !!!

STOCK GAMES

STOCK GAMES C'EST TOUT ÇA !!!!



PC CD ROM

JEUX D'OCCASION
DETROIT
CAESAR
THE 7TH QUEST
TRANSPORT TYCOON

DAEDALUS
CREATURE SHOCK
CHAOS ENGINE
WITCHAVEN
OPERATION SURVIE
TERRANOVA
DEUS
EARTH SIEGE
MORTAL KOMBAT 2
MAITRE LU
CRUSADER
HEXEN
BATTLE BUGS
TFX
ACTUAL SOCCER

VIRTUAL KARTS
THUNDERSCAPE
ALIEN ODYSSEY
TOTAL MANIA
FIFA SOCCER 96
MORTAL KOMBAT 3
STONEKEEP
FLIGHT SIMULATOR
SYNDICATE
RIPPER
ULTIMATE DOOM
NEED FOR SPEED
TIME COMMANDO
WARCRAFT 2
GP MANAGER 2

FIRE AND KLAU
AMOK
CHEVALIER BAPHOMET
NASCAR 2
NEMESIS
DESTRUCTION DERBY 2
GRAND PRIX 2
CRUSADER NO REGRET
QUAKE
IZNOGROUD
TOMB RAIDER
EF DELUXE
FABLE
FABLE

**ACHETER UN TIGRE DANS
VOTRE PLAYSTATION III**
OPERATION FRUG/2AP : 250 Francs
OPERATION PLAYSTATION : 900 Francs



L'ECHANGE
Valeur JEUX contre un AUTRE pour 60 F*
*Pour un JEU de même VALEUR et sur
une même console
*Offre valable pendant les disponibilités
*Pour un jeu plus cher,
rejoindre la différence en plus

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS
vous avez un magasin ou vous voulez
commercialiser un produit de nos produits ?
STOCK GAMES ASSOCIÉE DES PARTENAIRES :
... IMPORTANT SUJET PUBLICITAIRE
... LEADER SUR LE MARCHÉ DES JEUX VIDEO
... CENTRALE D'ACHAT PUSANTTE
pour plus d'informations, contactez Thomas au
01 46 33 07 89

PARIS 13 Rue de la Chapelle 75006 Paris M° Jaurès / Cardinal Lafayette	NICE 21 Boulevard Humbert 06000 NICE	LYON 81 Rue Victor Hugo 69002 Lyon M° Ampère	LA DEFENSE 71 Avenue du Dr Wilson 92000 Puteaux M° PEP La Defense	NANTES 9 Rue d'Alsace 44000 Nantes	MRY 22 Rue de l'Église 94000 Ivry M° Nanteilly	VERSAILLES 10 Av Général De Gaulle 78100 St Germain en Laye M° PEP St Germain en Laye	SIGERMAN 55 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye M° PEP St Germain en Laye
---	--	--	---	---	--	--	---

visitez nous sur internet !!!
<http://www.stockgames.com/stockgames>

STOCK GAMES ouvert du
au samedi de 10H00 à 19H00

VENTE - ECHANGE
MEILLEURS PRIX DU MARCHÉ

plus de 100 000 jeux
plus de 100 000 jeux
plus de 100 000 jeux
plus de 100 000 jeux

BON DE COMMANDE EXPRESS

JEUX **CONSOLE** **PRIX:**

35 F *

TOTAL A PAYER

à retourner à : **STOCK GAMES VPC**
3 Rue d'Aras 75005 Paris Tel: 0146 33 07 89

NOM : _____
PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____
VILLE : _____
TEL : _____

☐ Je joins avec ma commande
☐ CHEQUE BANCAIRE
☐ MANDAT LETTRE

☐ O Je desire régler à réception
du colis (Rajouter 40 francs)

☐ Tous nos produits sont expédiés
en colissimo 24/48h

vous ne pouvez pas commander de jeux et de logiciels en même temps.

Blood

Tandis que 3D Realms met la dernière touche à Shadow Warrior, Monolith s'apprête à les griller au poteau avec leur propre jeu basé sur le Build engine de Duke : Blood. La lutte sera âpre cet été entre ces deux frères ennemis !

TOUTE JEUNE société, composée pour une bonne partie de fanatiques de Duke, Monolith tente pour leur premier soft de chaotifier 3D Realms sur leur propre terrain, avec un jeu basé sur le Build engine, considérablement amélioré par leurs soins. Monolith sait qu'esthétiquement parlant Blood ne pourra que difficilement rivaliser avec des jeux conçus entièrement en 3D texturée comme Unreal ou Jedi Knight. Mais, dans un premier temps, leur objectif semble surtout de se faire un nom auprès des joueurs avec un jeu possédant son caractère propre et une jouabilité irréprochable, plutôt que d'épater la galerie à grands coups d'effets visuels. Du point de vue de l'atmosphère le pari semble déjà gagné, car Blood avec son ambiance de magie noire sur fond contemporain « alternatif », ne pêche pas par

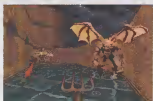
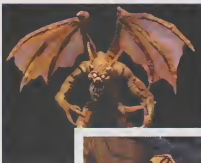
manque d'originalité ! Et pour changer, les développeurs ont fait l'effort de créer un scénario, certes embryonnaire, mais néanmoins crédible. Le personnage que vous incarnez est un ex-membre de la Cabale, secte formée d'adeptes de la magie noire et autres pratiques ésotériques assez malsaines. Pour des raisons encore plus obscures que votre âme, la Cabale vous a désavoué. Vous cherchez alors, de manière brutale et définitive à faire comprendre à votre ancien maître et ses sbânes que vous n'aimez pas vraiment leur manière de « voir ». Toutefois vous ne restez pas tout à fait clair dans cette histoire, car au fur et à mesure que vous exterminerez vos anciens frères, et quelques innocents au passage (comme des



munies, auxquels les programmeurs vouent assez bizarrement une haine toute particulière) vous subirez une lente mutation qui finira par faire de vous une bête abjecte à la puissance monstrueuse ! Sympa ça, on commence quand ?

L'horreur interactive

Dans la conception de Blood, les programmeurs n'ont pas tout misé sur le deathmatch, ou plutôt bloodbath (bain de sang) comme ils se plaisent à l'appeler. Les niveaux en jeu solo ne se limitent pas à résoudre quelques énigmes et, au passage, à buter tout ce qui bouge. Les différents pièges et énigmes ne sont pas placés au hasard des niveaux pour surprendre le joueur





mais s'intègrent dans une architecture logique. On trouve ainsi des lieux familiers... enfin disons plutôt crédibles comme une morgue et son cli-mètre attendant, une gare, ou une fête foraine et son musée des horreurs. Comparativement aux niveaux de Duke, voire même de Shadow Warrior, les créateurs ont beaucoup plus joué dans la dimension verticale. On trouve ainsi des endroits, telle la morgue, avec plusieurs étages directement superposés. Monolith s'est aussi astreint à obtenir une grande interactivité avec les décors, au point de pouvoir presque tout péter. En fait, ils ont remanié le Build engine à un tel point que les fichiers de niveau « rts » de Duke ne seront normalement pas compatibles avec celui offert avec la version commerciale de Blood. Toutefois, Monolith envisage de délivrer un convertisseur. Il de-



vrait aussi être possible avec le Build engine de Blood d'éditer les niveaux « officiels » de Monolith, et même d'y intégrer ses propres bandes sonores. Vous n'aurez ainsi qu'à enregistrer en douze vos amis pendant vos parties de bloodbath pour obtenir un environnement sonore très riche et très... spontané !

Seul, et contre tous !

Toujours pour le jeu solo, les programmeurs ont travaillé l'intelligence artificielle des ennemis pour éviter le cliché d'un rien exaspérant de la horde de monstres vous attendant tranquillement derrière chaque porte ou tournant. La plupart seront en effet capables de vous repérer très rapidement (parfois avant vous), de vous tendre des embuscades, et tous pourront vous poursuivre partout dans le niveau en cas de retraite précipitée. Effectivement, nous avons pu remarquer que dans les niveaux de Blood, votre survie s'avère assez problématique, même à un degré de difficulté moyen. Assez souvent, vous vous



futes éclabâter par des monstres que vous n'avez même pas vu, ce qui est encore plus vexant que lorsqu'il s'agit d'un adversaire humain ! Voilà en tout cas de quoi inciter le joueur à passer un peu plus de temps en mode solo, plutôt que de se rabattre directement sur le death... euh, bloodbath. C'est d'ailleurs le bon moment pour introduire quelques-uns des protagonistes appelés à vous faire souffrir en jeu solo. Les cultistes, vos anciens collègues, apparaissent avec des armes différentes qu'ils manient malheureusement tous de manière experte : certains disposent de mitraillettes, d'autres de bâtons de dynamite, et d'autres encore sont





► équipés de shotguns. Les souterrains et autres endroits humides et sombres accueillent souvent des hordes de rats qui vous mordillent le mollet et des chauve-souris très friandes de vos globules rouges. Les zombies qui sortent du sol des cimetières ne sont peut-être pas très malins, mais s'avèrent très résistants à tout ce que vous pourriez balancer dans leur direction. Encore plus sérieux, différents types de gargouilles, très rapides et très meurtrières si vous les laissez approcher, hantent de nombreux niveaux. Même l'eau ne vous procurera qu'un sursis très relatif, étant souvent infestée de parasites humains qui rêvent de faire leurs dents sur vos morceaux les plus tendres. Tous ces monstres disposent de différentes attaques, prennent chacun plus ou moins de dommages selon l'arme que vous utilisez, et sont capables de vous massacrer si vous leur laissez l'initiative !

Jouez à la poupée !

Heureusement vous n'êtes pas complètement démunis face à ces sales bestioles. Mais vous devrez user de beaucoup de jugement dans l'utilisa-

tion de vos armes, leurs munitions apparaissant en nombre très limité. La seule arme qui ne vous fera jamais défaut reste la fidèle fourche, légèreté par votre papy et qui se révèle particulièrement efficace au corps à corps, et donc à utiliser sans modération. Plus vicieux, le pistolet d'alarme vous permet de tirer des fusées qui au bout de quelques secondes enflamment la victime dans laquelle elle est fichée. Le monstre se transforme alors en torche vivante, embrasant tout être vivant, ou mort vivant se trouvant à proximité, y compris vous si vous n'y faites pas attention ! Le shotgun se montre autrement plus mortel que celui de Duke et à courte distance vous débarrasse des monstres les plus coriaces. En tout cas le seul impact des projectiles les propulse à distance respectueuse. La mitrailleuse rappelle fureusement les années 20 avec ses munitions en rouleau, et dispose d'un mode à tir précis quand vous voulez ajuster une cible, et d'un mode arrosage pour couvrir le plus de surface possible ! La dynamite tiendra une place de choix dans votre inventaire, pouvant être lancée directement ou (dans la version complète) posée pour tendre des pièges. Pour ceux qui ne veulent plus rigoler, « l'incinérateur » lance des boules de feu aussi mortelles que des roquettes de RPG, qui enflamment la victime, si elle ne meurt pas sur le coup par la seule force de l'impact ! On trouvera des armes encore plus puissantes dans la version complète, comme la poupée vaudou, qui vous permet de torturer tout personnage dans votre ligne de mire. Mais si vous ratez votre cible, elle risque de se retourner contre votre propre anatomie ! En plus de munitions éparpillées à différents en-

droits des niveaux, vous trouverez des coeurs palpitants pour vous refaire une santé, des trousses de secours pour passer vos plaies, mais aussi trois types d'armure, contre les projectiles, le feu, et la magie vaudou, que certains monstres peuvent utiliser. Inutile de dire que la super armure, qui vous blinde automatiquement dans les trois catégories, sera un objet très prisé en bloodbath !

Bain de sang

L'attention au moindre détail des développeurs de Blood ne s'est pas arrêtée au mode solo, et le bloodbath devrait pleinement satisfaire les amateurs de gibier plus vif. Monolith a veillé à ce que, dans ce mode, toutes les armes permettent de porter des coups fatals à l'adversaire. Donc, chacun peut développer ses propres tactiques avec des armes différentes sans se retrouver trop désavantagé. Le pistolet d'alarme est particulièrement hilarant, du moins pour celui qui l'utilise, car la victime voit son champ de vision entouré de flammes tandis que ses points de vie amorcent une chute rapide à moins qu'il ne trouve de l'eau ou de quoi se refaire une santé tant qu'il reste en flammes ! L'incinérateur reste certainement l'arme de choix pour le massacre en série, mais uniquement dans les endroits dégagés, sinon vous risquez de partir en fumée en même temps que votre victime... Détail auquel personne n'avait pensé : ramasser une arme ne vous fait pas changer d'arme courante, ce qui est appréciable quand vous la ramassez par inadvertance. Mais il devrait être possible de sélectionner une option permettant à un mort de ressusciter loin des autres joueurs, évitant ainsi des kills faciles à répétition assez frustrants pour la victime ! Dans la version complète, vous pourrez, grâce à un bonus spécial, utiliser deux armes de concert, faisant par exemple de la mitrailleuse une arme efficace en toutes situations. D'autres bonus bien cachés vous



REPORTAGE

Le jeu en



Activision

La congrégation des talents

Activision nous dévoile enfin ses cartes pour l'année à venir, avec une production qui semble résolument se tourner vers le PC. S'associant à de nouveaux talents comme à des vétérans du jeu vidéo, ils nous préparent un ensemble de titres de qualité où les valeurs sûres côtoient de véritables surprises !

Un reportage réalisé par Frédéric Maré.

Des projets plein

Avant de regarder plus en détail les titres qu'Activision nous promet pour la rentrée, l'éditeur américain nous a donné un avant-goût des projets à plus long terme dont certains devraient se concrétiser dès la fin de l'année.

ACTIVISION FAIT partie de ces éditeurs qui sont parvenus, avec succès, à passer du monde de la console à celui du PC. Pitfall, un de leurs premiers succès sur Atari, était aussi le premier jeu développé pour Windows 95 à avoir acquis une certaine renommée. Depuis, Activision a encore fortifié ses acquis sur PC avec la série des MechWarriors. Et vu ce qu'ils nous préparent d'ici la fin de l'année, ils semblent bien déterminés à grignoter encore plus de place sur nos disques durs ! Plutôt que de faire feu de tout bois, Activision a choisi de concentrer ses efforts sur une douzaine de titres, en s'associant avec de nombreux programmeurs de talent. Parmi leurs nouveaux partenaires on trouve ainsi Ron Miller, qui a longtemps travaillé chez Blizzard. La société Titanic



n'est pas non plus totalement inconnue dans le milieu. Elle est notamment formée de transfuges d'Origin ayant participé à des projets comme la série des Wing Commander, les derniers Ultima dont Ultima Online, Crusader et d'autres encore ! Sur les bancs d'Activision on trouve encore Eric Parker de Parsoft, bien décidé à affirmer sa vision de la simulation de combat sur PC depuis la sortie d'A-10 Cuba I, ou encore Hypnotic, dont le savoir-faire n'est plus à démontrer

après leur travail sur les deux « mission-packs » officiels de Quake, dont le second ne devrait pas tarder à sortir. Avec une telle équipe, Activision semble condamné à réussir !

Du fait maison

À côté de projets déjà bien avancés que nous vous présentons plus en détail un peu plus loin, Activision dispose de quelques atouts au sein de ses propres équipes de développement. Dans un premier temps, après pas mal d'hésitations, Activision s'est finalement lancé dans la conversion de Blood Omen : Legacy of Kain, de la console vers le PC. Grand bien leur en prend, car ce jeu à lui tout seul est parvenu à faire longer bien des PCistes du côté de la PlayStation. Mixation, mêlée de rôles, Legacy of Kain vous fait partager le sort assez peu enviable d'un vampire qui pour survivre doit régulièrement se repaître du sang de ses victimes, innocentes ou pas. Au travers de nombreux paysages, villes médiévales, donjons, et temples, vous devrez trouver de nouvelles armes et protections et acquiescer de nouveaux sorts toujours plus puissants pour vous venger du petit facéieux à l'origine de votre triste condition. À l'occasion, Kain pourra se changer en loup, en chauve-souris ou en brouillard immatériel pour se tirer des situations les plus épineuses. Dans un tout autre registre, l'équipe de développement des MechWarriors prépare un nou-



la tête

veau jeu dans le même genre appelé Heavy Gear. Il faut dire qu'Activision n'avait pas trop le choix depuis que FASA lui avait retiré la licence MechWarrior pour développer eux-mêmes leurs propres softs. Mais avec Heavy Gear, Activision dispose maintenant d'un nouvel univers à défricher qui est devenu aux États-Unis aussi populaire que MechWarrior lui-même ! Les programmeurs comptent bien profiter de l'expérience acquise avec les MechWarriors, et on peut s'attendre pour la fin de l'année à un jeu entièrement en 3D texturée, avec toujours la même jouabilité, et quelques bonnes surprises au niveau de la richesse tactique, comme la possibilité de se baisser ou se déplacer de côté pour les robots.

De la simulation à l'aventure

De leur côté, les partenaires d'Activision préparent pour la fin de l'année des titres très alléchants. C'est déjà le cas de Parsoft, dont le prochain simulateur porte le titre provisoire de Dogfight. Le jeu sera centré sur la période de la Seconde Guerre mondiale et vous permettra de voler sur douze avions anglais, américains, russes et allemands, qu'il s'agisse de chasseurs ou de bombardiers. Au menu, les joueurs devraient trouver des dizaines de missions et la possi-

bilité d'en créer eux-mêmes. Les plus aventureux pourront même créer leurs propres avions, Parsoft ayant prévu de fournir avec Dogfight un module de programmation de modèles de vol ! D'un autre côté, le moteur 3D sem complètement remanié, pour offrir un environnement entièrement texturé, et tirer parti des cartes accélératrices 3D via l'API Direct3D de Windows 95. Le plus fou, c'est que le Z-buffering et le rendering des textures sera aussi géré au niveau du software, ce qui signi-

fie que même les gens ne disposant pas encore de cartes accélératrices à la sortie du soft pourront eux aussi profiter de ces améliorations, mais évidemment avec une vitesse d'animation moindre.

Bande d'hérétiques

Avec Zork Grand Inquisiteur, l'aventure continue dans la grande saga de Zork ! Dans ce huitième volet de la série, le joueur tentera de rétablir la magie dans le Grand Empire Souterrain et libérer ses habitants toujours sous l'emprise du Grand Inquisiteur. Les aventuriers devront aussi retourner dans le temps dans plusieurs périodes de l'histoire de Zork pour récupérer trois trésors enchantés nécessaires à l'accomplissement de leur mission. Au chapitre des nouveautés, Grand Inquisiteur introduit pour la première fois l'utilisation de la magie, ainsi qu'un système d'inventaire très intuitif. Enfin, ce nouvel épisode affine encore la technique du moteur Z-Vision, permettant au joueur de regarder autour de lui à 360 degrés, mais cette fois avec la possibilité de rester en haute définition et plein écran. Avec autant d'atouts dans sa manche, Zork Grand Inquisiteur, tout comme les autres titres d'Activision prévus d'ici la fin de l'année, devrait vous offrir une nouvelle expérience riche en interactivité ! ■



Dark Reign : The Future of War

Depuis le succès phénoménal de C&C tous les éditeurs tentent d'ajouter un jeu de stratégie en temps réel à leur catalogue. Sans plus attendre, Activision devrait lancer une offensive majeure dans le genre d'ici l'été !

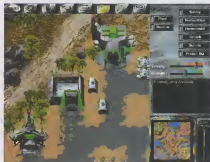
POUR ASSURER leur succès dans un genre de jeu qui promet d'être terriblement saturé d'ici quelques mois, vu le nombre de softs de qualité annoncé, Activision n'a pas hésité à s'attacher un des « Napoléon » du genre en tant que conseiller de guerre. En effet, Ron Millar n'est pas le premier venu quand il s'agit de jeux de stratégie en temps réel, ayant longtemps travaillé chez Blizzard sur des titres prestigieux comme les deux Warcraft, ainsi que le Starcraft encore à venir. Dans Dark Reign, les programmeurs ont fixé leur choix sur un théâtre d'opérations futuristes, où une armée impériale suréquipée fait face aux forces étiquées des Gardiens de la Liberté. Les deux camps disposent de tactiques différentes, les Gardiens de la Liberté recourant plutôt à la ruse pour parvenir à leur fin tandis que l'Empire se base surtout sur la force



beute et le nombre. Pour ces derniers les vies comptent visiblement peu, puisque le commandant impérial pourra à tout moment autodétruire ses unités au milieu des rangs des Gardiens ! Chaque armée disposera d'armes inédites, pour ne pas dire franchement originales, comme le Voleur de Corps qui s'infiltre discrètement au sein des lignes ennemies et tue sa victime en en prenant la forme, ou le Lance-Otages, capable de capturer l'infanterie ennemie, et de les barder d'explosifs avant de les renvoyer dans leurs rangs par catapultage. Tout ceci s'annonce délicieusement infâme, et trouve toute sa saveur en mode multijoueur, qui vous

offrira en réseau jusqu'à sept victimes pour vos tours les plus pendables !

Si Dark Reign ne néglige pas des aspects importants comme la gestion des ressources, la construction de vos bases et le développement de nouvelles unités, il se singularise aussi par le soin apporté au niveau tactique, trop rarement poussé à son summum dans les jeux du même genre. Ici Ron Millar et Activision innovent encore en permettant au joueur de régler à tout moment le degré d'autonomie et d'agressivité de ses troupes, et en leur assignant des attitudes très précises comme patrouiller le long d'un circuit précisément établi, harceler l'ennemi sans trop s'exposer, intercepter ▶





► et détruire un ennemi quel qu'en soit le coût. Vous pourrez aussi établir des waypoints, les modifier à loisir mais aussi assigner des arcs de tir précis. D'autre part, les tacticiens en herbe seront enchantés d'apprendre que Dark Reign comprendra un éditeur de scénario complet. Non seulement ils pourront créer leurs cartes facilement avec des outils puissants mais aussi décider des attitudes des unités contrôlées par l'ordinateur comme peut le faire le joueur humain en cours de partie. Plus fort encore, ils pourront créer leur propres routines d'intelligence artificielle qui influenceront ensuite les tactiques choisies par



l'ordinateur en cours de mission. Serons nous enfin capables de créer un Napoléon ou un Hannibal en circuits imprimés ?

Les deux ponts d'or

Mais Dark Reign offrira encore bien des surprises qui pourraient bien emporter la victoire face à la concurrence à venir. Selon Ron Millar, les deux points forts du jeu tiennent surtout dans sa gestion du terrain et l'intelligence artificielle du programme. Le relief du terrain revêt une grande importance au niveau tactique, impliquant des règles de ligne de visée rigoureuses. En clair, si vos unités gravissent la pente d'une colline, à moins de disposer d'une unité volante en couverture elles ne pourront

voir ce qui se cache derrière la crête avant d'atteindre le sommet. Il sera aussi possible de camoufler un groupe entier à la vue de l'ennemi sous la cime des arbres, et même de les enfouir sous terre, voire creuser des tunnels jusqu'au cœur des défenses ennemies. Une unité de reconnaissance est aussi capable de se fondre dans le terrain, indétectable si on ne s'y intéresse pas de près, et ainsi fournir de nombreux renseignements quant au mouvement de troupes adverses. En plus de l'intelligence artificielle (I.A.) des unités abordée plus haut, un deuxième niveau d'I.A. dicte le comportement de l'ordinateur à un niveau plus stratégique, le fameux effet Napoléon. Les programmeurs d'Activision seront-ils capables de réussir là où tant d'équipes ont jusqu'ici échoué, et offrir au joueur une I.A. capable de nous placer sur la corde raide ? Paradoxalement, rien ne pourrait nous faire plus plaisir ! ■



SOIF DE VENGEANCE...? DEVENEZ HORS-LA-LOI !

OUTLAWS

Dans un scénario digne l'un de vos westerns favoris, incarnez James "Andacora", autrefois "bonnie de loi" le plus en int de l'Ouest Américain... Et vengeance, le cœur qui a tué votre famille. Dans cet hommage vibrant aux westerns spatiaux des années 60, vous allez renifler l'odeur de la poudre d'un côté et le charme à l'opium d'un autre... d'un point de vision...

1er Jeu d'action en 3D dans une ambiance de westerns.

Superbes scènes animées et personnages variés.

Option multijoueur : incarnez James et les 12 hors-la-loi les plus redoutables!

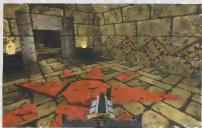
9 zones différentes : de la ville fantôme à la mine...

Une dizaine d'armes dont le Colt 45, la carabine Winchester, la barre de dynamite...

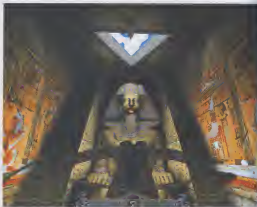


Hexen 2

Alors qu'Activision profite encore de l'effet Quake, avec la sortie de deux « mission-packs », les programmeurs de Raven Software préparent un nouveau jeu basé sur le moteur de Quake. Mais cette fois Hexen 2 s'annonce plus qu'un simple jeu d'action.



HEXEN ÉTAIT un des rares doom-like à introduire une approche plus rôlique du jeu d'action en 3D subjective, et pour ce deuxième volet Raven et id Software comptent reprendre le travail là où ils s'étaient arrêtés avec Hexen. Alors qu'Hexen proposait trois personnages différents, Hexen 2 vous donnera le choix entre un Nécromancien, un Paladin, un Assassin, et un Clerc. Chacun de ces personnages disposera bien entendu de ses armes propres, qu'il s'agisse de sorts ou d'outils conçus avec amour pour taillader ou écraser la tête de ce qui passe à sa portée. Pour l'instant, Hépnotic s'est arrêté à cinq armes par perso, mais comme le



Tome of Power reprend enfin du service, depuis Heretic, il deviendra possible de booster l'effet meurtrier de quatre d'entre elles. On atteint donc le nombre très respectable de neuf armes par perso. Par contre on ignore encore s'il faudra encore coorir un peu partout pour réunir les pièces de la cinquième arme, la plus meurtrière. Parallèlement à cette course à l'armement, les niveaux devraient proposer de nombreux pièges et puzzles, mais cette fois beaucoup mieux intégrés au scénario et au design des niveaux. Et, oui, cette fois il sera enfin possible de se baisser, autant pour éviter des coups de hache que pour emprunter des conduits étroits.

Esprit d'équipe

Même si à la base Hexen reste un jeu d'action, votre personnage prendra plus d'importance à vos yeux en ga-

gnant des points d'expérience chaque fois qu'il aura la tête d'un ennemi, à condition qu'il en reste quelque chose. Vous aurez même accès à un tableau de caractéristiques vous permettant de voir votre personnage évoluer, et on espère qu'il sera possible d'intervenir pour répartir les points acquis à chaque passage de niveau. Cette nouvelle approche devait singulièrement détendre sur le jeu en multijoueur. Évidemment on trouvera toujours des acharnés du death





Vous pensez multimédia, bienvenue au Club!

La solution pour acheter
moins cher vos CD-ROM, CDI et
Jeux pour Consoles



Gratuit, la visite interactive
des Français de l'étranger



Shrek
Vus, Français, Mac et PC



Shrek
Vus, Français, Mac et PC



Shrek
Vus, Français, Mac et PC



Shrek
Vus, Français, Mac et PC



Shrek
Vus, Français, Mac et PC



Shrek
Vus, Français, Mac et PC



Shrek
Vus, Français, Mac et PC

Plusieurs
milliers de
sur
titres
Catalogue



Dictionnaire Larousse
Vus, Français, Mac et PC



Dictionnaire Larousse
Vus, Français, Mac et PC



Dictionnaire Larousse
Vus, Français, Mac et PC



Dictionnaire Larousse
Vus, Français, Mac et PC



Dictionnaire Larousse
Vus, Français, Mac et PC



Dictionnaire Larousse
Vus, Français, Mac et PC



Dictionnaire Larousse
Vus, Français, Mac et PC



Dictionnaire Larousse
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC



Les aventures de Tintin
Vus, Français, Mac et PC

Plusieurs Milliers de titres sur catalogue

Art & Musique	Jeunesse	Éducation
Environnement	Jeux	Loisirs
Profession	Santé & Bien-être	Adultes

BON D'ESSAI GRATUIT

A retourner dès réception à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, BP 30, 93061 La Plaine-Montmorency Cedex

Je soussigné(e) ☐ M. ☐ Mlle ☐ M. ☐ Mlle

Nom

Prénom

Adresse

Code Postal

Ville

Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

Au lieu d'être, ni collation, ni collation.

Le Catalogue CD-ROM Magazine Gratuit chaque trimestre, cartes, des infos, des nouveautés, des démonstrations.

Les CD-ROM Gratuits, en accumulant des points cadeau.

Le choix exceptionnel constamment réactualisé, plusieurs titres présentés dans notre catalogue.

Tout le programme multimédia français + tous les "Best buys" américains.

Une garantie d'économie : chaque CD-ROM acheté au "Prix de lancement" jusqu'à 10% de sur le prix public, même droit à une réduction supplémentaire de 10% sur un second CD-ROM.

Une livraison encore plus rapide en commandant par téléphone, par Internet ou par Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.

Un échange de tous ces privilèges, vous avez jusqu'à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

Voici les CD-ROM que je choisis :

1 ^{er} Cadeau : Un Range CD-ROM	2 ^e Cadeau : Un Cadeau à choisir
--	---

Je soussigné(e) ☐ M. ☐ Mlle ☐ M. ☐ Mlle

Nom

Prénom

Adresse

Code Postal

Ville

BON D'ESSAI GRATUIT

A retourner dès réception à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, BP 30, 93061 La Plaine-Montmorency Cedex

Je soussigné(e) ☐ M. ☐ Mlle ☐ M. ☐ Mlle

Nom

Prénom

Adresse

Code Postal

Ville



► match pour se massacrer en yeux-bleu, en-voilà à la moindre rencontre, fortuite ou non ! Mais au fur et à mesure que votre personnage prendra de l'expérience, certains commenceront peut-être à sentir poindre un certain instinct de conservation, et s'intéresser au mode coopératif. Et justement, la spécialisation des différents personnages devrait inciter la formation d'équipes complémentaires. Hexen 2 pourrait réussir là où le premier avait échoué, et nous offrir un croisement inédit entre un Diablo et un Quake !

Bâtisseurs de cathédrales

Au-delà du simple concept du jeu, cette nouvelle approche du jeu d'action se reflète aussi dans l'architecture même des 30 niveaux prévus dans

le jeu. Fini les successions de couloirs, de salles et d'escaliers sans autre logique que celle de générer des sueurs froides au joueur dans les coins sombres ! L'univers d'Hexen 2, selon les épisodes, comprendra une ville médiévale, une cathédrale aux fondations truffées de catacombes, et une tombe égyptienne. Comme dans Hexen, les niveaux devraient être interconnectés, permettant à loisir de revenir sur ses pas et évitant une progression trop linéaire dans le jeu. Du point de vue de la réalisation, le moteur 3D de Quake se verra encore amélioré, et ce qu'il nous a été permis de voir n'a pas grand-chose à envier à des titres très attendus comme Unreal ! Le travail sur l'architecture et la finesse des textures renvoie Quake à l'âge de pierre, et comme dans la mission pack 2, on trouvera dans les niveaux d'Hexen 2 des objets en rotation, et beaucoup plus d'interactivité avec les décors. Certains pans de murs ou colonnades pourront ainsi s'écrouler si vous mamez un peu trop fort le marteau de guerre. Grand classique dans Hexen, sa suite permettra aussi de briser les carreaux et vitraux qui ne s'accordent pas avec vos goûts artistiques, et passer au travers de certaines fenêtres. Évidemment, d'ici la sortie du jeu vers la fin de l'année beaucoup de choses peuvent encore changer, mais déjà Hexen 2 présente tous les signes avant-coureurs d'un très grand jeu. ■



NetStorm

Activision et la jeune société Titanic, constituée de transfuges d'Origin, nous préparent pour l'automne un des jeux les plus originaux de l'année. Ce jeu de stratégie vous place au commandes d'une île flottante, pour former tout un archipel de joueurs sur le Net !

TANDIS QUE d'un côté Activision joue les valeurs sûres avec des jeux de stratégie en temps réel comme *Dark Reign* ou des jeux d'action en 3D subjective comme *Hexen 2*, l'éditeur se lance avec Titanic dans une aventure assez onirique qui plaira plus aux amateurs de réflexion qu'aux fous du death-match ! *NetStorm* se jouera exclusivement en ligne via Internet, pari difficile alors que ce genre de mode multijoueur n'en est qu'à ses balbutiements, surtout en Europe. Chaque joueur se voit attribué un petit mor-



ceau de terre, une île flottant dans les cieux, et doit s'efforcer de la faire prospérer en y attachant de puissants morceaux de terre, qu'il devra emporter sur d'autres joueurs tout aussi avides de se les approprier. Pour s'armer, votre île peut accueillir différents bâtiments et pièces, parmi une trentaine, qui tirent leur puissance du vent, de la pluie, du tonnerre et du soleil. Une partie s'engage quand plusieurs joueurs se sont approchés d'une île vierge et engagent la lutte pour la conquérir. Dans un premier temps il vous faut construire un ou plusieurs chemins vers cette île à l'aide de pièces ressemblant à des

pièces de Tetris, leur placement ayant plus tard beaucoup d'importance sur le déroulement de la partie. Le but ultime est d'installer vos bâtiments et défenses sur l'île convoitée avant les autres, tout en détruisant les ports de vos adversaires pour les empêcher d'approcher, voire attaquer directement leur île et les forcer à abandonner la bataille.

Batailles dans les nuages

Là où les choses prennent un tour intéressant, c'est que les pièces dont vous disposez vous restent acquises lors des batailles suivantes. En effet dans *NetStorm* vous ne recommen-





LE PLUS GRAND MAGASIN DE CD ROM A PARIS
15000 PRODUITS EN STOCK, 1500 REFERENCES
 Vous attendent au 37 Rue de Lappe, 75011 Paris
 Métro : **BASTILLE** de 9 h à 19 h
Nous Racheons tous vos CDX Cash ou par Bon D'achat
 Grossistes, Revendeurs contactez nous par fax : 01 49 29 02 19



LES WARGAMES : LE PLUS GRAND CHOIX DE PARIS

100 REFERENCES VF et IMPORT



GLADIUS II



DRAGON HEART



KKND



DIE HARD TRILOGY



MAGIC-LE JEU



HERETIC



Star General



Steel Panthers 2



Steel Panthers 2 Ext.



Steel Panthers Ext.



Age of Conan du Dabaq VF



Age of Conan VF

Class. Combat PC / Mac

LES NEWS : DES PRIX DISCOUNT ET DES AVANTS PREMIERES



Nuclear Strike 2



M.A.X.



Alert Rouge VF



PTO II



Horace II VO



Spycraft VF

Tombs Raider VF

LES JEUX DE ROLES : TOUS LES MEILLEURS EN VF ET VO



Nouvelles de la SF



ADD - Cell, eter



Eye of Beholder



Magic Battle



Diablo VF



Masterpiece Coll.



Ultima 7

SUPRAS HITS : DES PRIX PLUS QUE DISCOUNT



Screamers VF



Pebbles 2 VF



Master of Orion 2 VO



Archimedes VO



3615 CYBERVISION

VENTE PAR CORRESPONDANCE

48 H CHRONO - Envoi unique à L'Exposition
COMMANDEZ et
REGLEZ en CB au
01 43 14 04 49
 De 9h à 19h sans interruption



Commande à retourner à **CYBERVISION 37 rue de Lappe 75011 PARIS - Envois sous pils discrets**

CATALOGUE GRATUIT

300 produits disponibles !!

Nom :

Prénom :

Adresse :

Prénom

Ville

par : Chèque ☐ Mandat ☐ CB ☐ Signature :

Date : / /

PRODUIT

RIX

FRAIS DE PORT

TOTAL

36 Frs

cez jamais à zéro, donnant au jeu un aspect jeu de rôle très original. En combat vous disposez de plusieurs types de pièces, qui une fois placées deviennent autonomes, faisant de NetStorm bien plus un jeu de réflexion qu'un jeu d'action. Vous pouvez attaquer et défendre en plaçant des tourelles qui peuvent soit tirer dans toutes les directions sur les pièces ennemies, soit uniquement selon les quatre points cardinaux. Des barrières d'acide ou de soleil vous permettent d'intercepter les tirs ennemis ou les pièces mobiles qu'il envoie pour détruire vos îles, ou vos points. Au niveau des pièces mobiles vous pouvez soit les lancer vers l'ennemi pour causer un maximum de dommages, soit par exemple les programmer pour qu'elles déposent une bombe sur un pont ennemi, l'empêchant ainsi de construire de nouvelles pièces dans ce secteur tant qu'il n'a pas réparé la brèche. Vous pouvez aussi user de ruse et envoyer des espions sur les îles ennemies, révélant ainsi leurs tactiques et leurs secrets. Chaque pièce adverse détruite vous alloue de nouveaux crédits pour en construire de nouvelles, tandis que la collecte de cristaux tombant au hasard du ciel peut aussi vous aider si vous manquez de ressources.

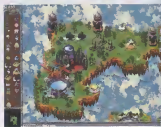
Clair et Net

Bien que le jeu ne prenne toute sa dimension qu'en multijoueur, il vous sera possible aussi d'effectuer quelques parties en solo contre l'ordinateur, histoire de vous lancer on-line avec une file un peu développée et



de bien comprendre les mécanismes de jeu. Ensuite, les joueurs seront répartis par serveurs selon leur force, évitant ainsi des parties trop déséquilibrées, le but étant alors de progresser de monde en monde, digne de serveur en serveur. Les relations entre joueurs au sein du même monde ne seront pas à négliger, car il vous sera possible de vous allier pour conquérir différentes bandes de terre. Le commerce revêt aussi une grande importance, car vous pourrez échanger vos pièces. Pour éviter toute tricherie, si vous tentez de vous déconnecter pour fuir votre adversaire, sa vic-

voire votre file restera dans le monde à la merci de votre ennemi. La principale question pour le joueur francophone de savoir s'il pourra jouer dans de bonnes conditions avec d'autres personnes de par le monde... D'après Titane, NetSion sera optimisé pour fonctionner sur le Net avec huit joueurs, dotés de simples modems à 14.400 bauds et pourra gérer sans problème des temps de latence de l'ordre de plusieurs secondes. Donc si d'ici l'automne vous disposez d'une connexion Internet, a priori vous ne devriez avoir aucun mal à avoir la tête dans les nuages ! ■



Une nouvelle notation est une mini-révolution, surtout lorsqu'il s'agit de passer d'un système de pourcentages à un système d'étoiles. Dorénavant, dès qu'un jeu a des étoiles, il est considéré comme « valable » par la rédaction. Par contre, s'il a une bombe, vous pouvez oublier le produit... Pour vous y retrouver, voici une équivalence approximative étoiles/pourcentages :

Bombe : Moins de 50 % À oublier
 ★ : De 50 à 69 % Faut voir...
 ★★ : De 70 à 79 % Pas mal
 ★★★ : De 80 à 84 % Bon
 ★★★★ : De 85 à 89 % Très bon
 ★★★★★ : De 90 à 94 % Excellent
 ★★★★★★ : Plus de 95 % Mythique

TOP DU MOIS		OLIVIER	DIDIER	CEDRIC	ÉRIC	THIERRY
TITANIC		★★★★★	-	-	★★★★★	★★★★★
MOK		★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
KICK OFF 97		★★★★	-	★★★★	-	★★★★
MISSION TAIGA		★★★	-	-	★★★★	★★★★
COMMANCHE 3		★★★★	-	★★★★	-	★★★★
MAGIC THE GATHERING		★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★
OVER THE REICH		★★★	-	★★	★★★★	★★★★
BANZAI BUG		★★★★	-	-	★★★★	★★★★
SCARAB		-	-	-	-	-
SIM GOLF		★★★	-	★★★★	-	★★★★
TOUCHÉ COULÉ		★★★	★★	★★	★★	★★

LA RÉDAC EN FOLIE

Nous ne pouvions déroger à la tradition du poisson d'avril, donc voilà. Mais, il manque (temporairement) un poisson à cette série de portraits... sauras-tu trouver lequel ?



Olivier Canou,
poissex d'avril

Le printemps effectuant enfin son come-back, Olivier vient désormais en moto à la rédac. Très belle, sa moto : un look ravageur, une sonorité pêcheuse... bref, un monstre ! Le seul problème, c'est qu'Olivier passe assez peu de temps dessus. Non qu'il soit d'une maladresse insensée mais parce que cette #50F de bécano (selon ses dires) démanie quand elle le veut bien. Du coup, il n'est pas rare de le voir arriver au boulot les mains couvertes de cambouis, léger inconvenient qui ne l'a pas empêché de jouer frénétiquement à Blood, et cela jusqu'à l'agonie poisseuse du clavier.

Éric Ernaux,
passions d'avril

Érudite idolâtré par ses pairs, puis de science plébiscité par les foules (systématiquement en délire à son approche), Éric a porté un sérieux coup à son aura en avouant ne pas loucher une comédie romantique et compter parmi ses films favoris : *Nuit Guadeloupe*, *Les Grandes Mères d'Automne* et *Everybody dit je t'aime*. Il a fallu le forcer à jouer 18 heures par jour à *Missions Taïga* et *Blood* pour qu'enfin le mal se dissipe. Harassé par les attaches de presse, il avait trouvé pour seul échappatoire à son cauchemar quotidien l'infusion systématique de bluetttes cinématographiques.



Thierry Falcoz,
poison d'avril

Il est rare que Thierry reçoive un cadeau d'éditeur mais là, ce fut le bonheur ! Pensez, un mini laser en forme de bulle de M16 ! Avec son faisceau rouge à visée « sniper », on peut surprendre ses contemporains et leur faire de grosses frayeurs... c'est drôle ! Et puis quand on voit, écrit sur l'objet, que le faisceau ne doit pas être dirigé vers les yeux sous peine d'aveuglement, qu'est-ce qu'on fait ? On vise l'œil... encore plus drôle ! Mais voilà Thierry ignorant le théorème suivant : laser + Olivier = confiscation + claques. Depuis, Thierry joue à POC en sanglotant.

BOULANGER

Cette rubrique vous est présentée en partenariat avec les magasins Boulanger.

TOP ACTION

N° 95	Diablo	Blizzard	*****
N° 92	Mendion 3D	Studio 3D0	*****
N° 93	Daggerfall	Bethesda Soft.	****
N° 91	Albion	Blue Byte	****
N° 83	Stonekeep	Interplay	****

TOP SIMULATION

N° 90	A164-D Longbow	E. A./Jane's	*****
N° 87	Warbirds	I. Creations	*****
N° 96	Flying Corps	Empire	*****
N° 93	F-22	Novalegic	****
N° 93	Flight Simulator 6	Microsoft	****

TOP STRATÉGIE

N° 94	Alerte Rouge	Westwood	*****
N° 84	Warcraft 2	Blizzard	*****
N° 97	Theme Hospital	Bullfrog	*****
N° 91	Z	Warner I. E.	*****
N° 88	Civilization 2	Microprose	*****

TOP ACTION

N° 87	Duke Nukem 3D	US Gold	*****
N° 94	The Darkening	Origen	*****
N° 94	Archimedean	Blue Byte	*****
N° 91	Quake	GT Interactive	*****
N° 91	Toshinden	Funsoft	*****

TOP SPORT

N° 95	Sensible World of...	Sensible Soft.	*****
N° 95	NBA Live 97	E.A. Sports	*****
N° 91	Links LS	Access	*****
N° 90	Grand Prix 2	Microprose	*****
N° 82	Destruction Derby	Psygnosis	*****

TOP AVENTURE

N° 93	Spycraft	Activision	*****
N° 98	Thane	Cryo	*****
N° 95	Discworld 2	Psygnosis	*****
N° 94	Le cauchemar de PPD	Canal +	*****
N° 93	Tomb Raider	Core Design	*****

DER	REDAC GEN4	PAGE
*****	*****	P 126
*****	*****	P 142
*****	*****	P 150
*****	*****	P 152
*****	*****	P 134
*****	*****	P 154
*****	*****	P 158
*****	*****	P 160
*****	*****	P 162
*****	*****	P 164
*****	*****	P 166

Frédéric Marié, poissons d'avril

Le reportage aux États-Unis de notre guide a été un enfer. Mauvaise destination, réservations d'hôtel non effectuées, avion qui atterrit d'urgence (avec retour à la case départ)... tout ce qui aurait pu se passer correctement a été catastrophique, tout ce qui aurait pu être agréable s'est avéré désagréable, bref, tout ce qui aurait pu... s'est pas été. Du coup, Fred est revenu épuisé, amaigri, au bord de la crise de nerfs... et nous avons dû le laisser gager à Blood pour qu'il retrouve le sucre. Enfin, nous aurons pu le laisser gagner... mais la compassion a des limites !

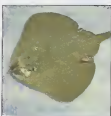


Cedric Gasperini, toison d'avril

Sous ses dehors de pervers polymorphe, Cedric s'avère être en fait un authentique obsédé sexuel. Car cet individu, dont vous avez eu l'occasion de découvrir la prose dans nos pages, accumule les tests de softs « hard » (pour *CD Charme*) avec une conscience professionnelle effrayante... au point que Marc Dorcel a envisagé d'écrire un film (porno) sur sa vie. Dans ces conditions, on ne s'étonnera pas que cette bête de sexe (essentiellement sur CD-Rom) ait été gravement fasciné par MDK, l'usage fréquent du zoom ayant probablement éveillé chez lui quelques échos torpescents.

Didier Latil, boisson d'avril

Didier est en train de subir une mutation dont l'issue nous paraît inquiétante. Est-ce son départ en province ? Ses voyages réguliers à l'étranger ? Une hérédité quelconque ? Toujours est-il que Didier boit. Il consomme même des volumes impressionnants d'alcool. Oooh, pas au point de nous tenir des propos du genre « ajeudufleuh... » mais suffisamment pour ne plus avoir de goût à rien... même au jeu ! Alors il dort, vautreé devant son PC. C'est simple, ce mois-ci, il n'a ouvert les yeux que pour MDK... pour les refermer aussitôt, il croyait que c'était une marque de whisky.



Chaque mois le meilleur des

1

POD

L'AVIS DE GEN 4 : Même si ce type de jeu vous importe peu, essayez donc de résister à POD. Prévu pour des machines haut de gamme Pentium 90 mégas, POD est tout d'abord un des plus beaux jeux sortis à ce jour sur PC. Écrans, sa jouabilité est excellente, et extrêmement motivante, y compris pour les joueurs n'ayant aucune affinité pour ce type de jeu. Bref, à mettre d'urgence dans toutes les mains !



Éditeur : UBI SOFT
Genre : COURSE FUTURISTE

2

FLYING CORPS

L'AVIS DE GEN 4 : Voici une simulation de vol dont l'une des originalités est de se dérouler pendant la Première Guerre Mondiale, loin des jets d'aujourd'hui, à l'époque où voler tenait presque encore du miracle. Le moteur 3D est performant et l'atmosphère tout à fait convaincante. Enfin, si le jeu est simple à prendre en main, Flying Corps est un simulateur complexe qui demandera beaucoup d'heures de pratique. Tant mieux !



Éditeur : EMPIRE
Genre : SIMULATION DE VOL

L'AFFAIRE

3

NEED FOR SPEED

L'AVIS DE GEN 4 : Voici l'édition spéciale de ce classique des jeux de course de voitures sur PC. Du coup, on peut maintenant jouer jusqu'à 8 en réseau et vous bénéficiez de deux nouveaux circuits. Comme Need For Speed était déjà la référence dans le genre (à condition d'avoir au moins un Pentium 90), cette nouvelle version n'en est que meilleure. Un jeu indispensable pour économiser l'achat d'une F40 !



Éditeur : ELECTRONIC ARTS
Genre : COURSE AUTOMOBILE

4

LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS

L'AVIS DE GEN 4 : Réaliser une adaptation ludique du film de Jean-Pierre Jeunet et Carot n'avait rien d'évident. Le pari est pourtant gagné. L'esthétique des lieux, le réalisme des animations et le confort de l'interface font de ce jeu d'aventure classique une adaptation fidèle et intéressante du film. Un jeu fascinant !



Éditeur : PSYGNOSIS
Genre : AVENTURE

5

PHANTASMAGORIA 2

L'AVIS DE GEN 4 : Sans rapport direct avec le premier du nom, si ce n'est son côté grand-guignolesque, Phantasmagoria 2 est un jeu d'aventure entièrement en vidéo. La réalisation est superbe, l'interprétation excellente, mais la durée de vie assez légère le destine plus à un public débutant qu'à des aventuriers avertis. Un film interactif déjà dit, bien orchestré, et ne pas mettre entre toutes les mains...



Éditeur : SIERRA
Genre : AVENTURE

LA VIE AUCHAN. ELLE A QUELQUE CHOSE DE PLUS CAPTIVANT.

L'AFFAIRE

PRIX PROMOTIONNEL
-30 % à -40 % par rapport au prix normal

★ À VOIR

★★

PAS MAL

★★★

★★★★ BO

AVRIL 97

GEN4

LE MENSUEL DES JEUX MICRO

Jeux disponibles sur PC CD-Rom

L'AFFAIRE

TOONSTRUCK

★★★★★

L'AVIS DE GEN 4 : Dans la lignée de Roger Rabbit, ce jeu d'aventure mêle un personnage réel (Christopher Lloyd, le génial Doc des Retour vers le futur) à un univers de dessin animé. Avec un scénario très original, des superbes graphismes tooniens, une ambiance sonore et des bruyages inégaux, on tient là un jeu d'aventure assez grand public, mais destiné aux adultes, en raison d'un humour quelque peu déjanté ! Hilarant !

Éditeur : VIRON Genre : AVENTURE

TREASURE HUNTER

★★★★★

L'AVIS DE GEN 4 : Partez à la recherche de six époques et devenez chasseur de trésors. Il faut obtenir les indices quant à la localisation de chaque époque, puis recruter le personnel qualifié pour entreprendre les fouilles. Une interface explicite, une réalisation excellente avec une bande son très réussie et un aspect culturel parfaitement assimilé au jeu en font un produit complet, où tout le monde trouvera son intérêt. Absorbant !

Éditeur : PHILIPS INTERACTIVE MEDIA Genre : JEU D'AVENTURE CULTUREL

SIM COPTER

SIM COPTER

★★★★★

L'AVIS DE GEN 4 : Connu pour sa série des Sim City, Maxis nous propose ici un produit très original, puisqu'il s'agit d'un simulateur d'hélicoptère, dans lequel vous devez survoler une ville pour la protéger des incidents, accidents, gangsters et autres méfaits quotidiens. En tant que simulation, action et gestion, le jeu, à la réalisation satisfaisante, s'avère original d'autant plus qu'il permet de jouer dans les villes créées avec Sim City 2000.

Éditeur : MAXIS Genre : SIMULATION / GESTION

L'AFFAIRE

LIGHTHOUSE

★★★★★

L'AVIS DE GEN 4 : Dans la lignée du mythique Myst, Lighthouse est un jeu aux énigmes captivantes, qui risquent fort de résister sérieusement à la sagacité des joueurs. Les très beaux graphismes et l'interactivité assez bonne font que le charme agit et plonge le joueur dans un décor visuel et ludique. Un puissant remue-méninges et un agréable divertissement.

Éditeur : SIERRA Genre : AVENTURE

AVANT PREMIÈRE

SORTIE NATIONALE LE 1^{er} AVRIL

ATLANTIS

L'AVIS DE GEN 4 : Atlantis est un jeu d'aventure superbe. Les graphismes somptueux sont en 65000 couleurs, et le procédé Orvis 3D de Crya permet de les observer sous tous les angles. Bref, vous plongerez dans cette histoire où votre but est de sauver l'île de l'Atlantis et découvrir d'autres technologies de pointe signées Crya, comme les dialogues avec mouvements synchronisés des lèvres ! A suivre de près...

Éditeur : CRYA Genre : AVENTURE



**Guide du multimédia
Auchan du 25 mars
au 25 avril 1997.**

Commerce électronique
sur Internet :

<http://www.auchan.fr>

Venez découvrir sur
notre site une sélection
des produits informa-
tiques.

Commandez et recevez
directement à votre
domicile !

Auchan,
c'est l'assurance de
trouver la nouveauté,
un rayon classé par
thèmes, des dizaines
d'excellents jeux à 99 F,
des bornes de démon-
strations, des vendeurs
compétents, et un choix
important dans tous les
domaines.

Titanic :

Une aventure hors du temps

Hollyday On Ice

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : PHILIP & MORRIS.

GENRE : AVENTURE DE LUXE.

DATE : ÉPISODE I FIN AVRIL.

Prix : ENVIRON 350 F.

CONFIG. MIN. : 486 DX2-66,

8 Mo, CD 2X, WINDOWS.

Le Titanic est enfin remis à flots ! En effet, il est désormais possible de participer aux dernières heures de son ultime croisière, dans la peau d'un agent secret particulièrement débordé. Parés à embarquer pour une merveilleuse aventure ?

Illustration : Philip & Morris / CD-ROM

Illustration : Philip & Morris / CD-ROM





Les couloirs ► (que vous risquez de beaucoup arpenter) bénéficient eux aussi d'un soin graphique excellent.



Penny Pringle : c'est votre seul et unique contact. Allez la voir chaque fois que vous faites ► une découverte.



Si vous souhaitez en savoir plus sur le jeu, consultez le site : www.titanicgame.com

L'insubmersible

C'est certain, le Titanic était bien le navire le plus gigantesque jamais construit : il mesurait 275 mètres de hauteur (soit une taille équivalente aux plus hauts gratte-ciel d'aujourd'hui) pour un poids de 68000 tonnes, et comportait neuf ponts ! Cette véritable ville flottante avait été conçue pour être insubmersible : 16 épaisseurs de coque lui permettaient de résister aux impacts les plus violents. Il comptait à son bord un peu plus de 2000 personnes dont 800 hommes d'équipage.

La moindre image a nécessité des calculs considérables et l'intrigue a bénéficié d'un soin particulier : on peut dire, même en tout début de test, que le résultat est à la mesure des efforts fournis ! Pourquoi d'ailleurs le cacher plus longtemps ? Titanic est un jeu extrêmement séduisant, voici pourquoi :

Immersion réussie

Tout commence en 1942 dans un petit appartement de Londres. Carlson, un espion de sa gracieuse Majesté remercié depuis près de 30 ans pour cause de mission échouée sur le Titanic, passe en revue ses souvenirs : des coupures de journaux, des télégrammes, une maquette... Il se morfond tranquillement lorsqu'une explosion balaye brusquement les vitres de la pièce, lui faisant perdre



► Ce livrier sera toujours prêt à vous aider si vous êtes perdu : il connaît le Titanic comme sa poche !



► Cet Américain a repéré une jolie fille et voudrait bien que vous lui serviez d'entremetteur ! Non mais faut pas se gêner !

connaissance. Il reprend ses esprits dans une luxueuse cabine du fameux paquebot le soir du 14 avril 1912 ! C'est trop beau pour être vrai, le destin vient de lui accorder une seconde chance et il va donc, même s'il n'en a aucun souvenir, recommencer sa mission. Seulement, un bateau de cette importance, c'est sacrément gigantesque... Pas de panique (à moins, pas encore !), un valet vient immédiatement frapper à la porte pour dispenser de précieux conseils sur le jeu et surtout, pour donner un plan du navire.



► Tôt ou tard, vous devrez envoyer un télégramme : en cherchant bien, vous devriez trouver le manuel !



Dès les premières minutes, on est ébloui par la qualité graphique des images : textures, couleurs, ombres, lumières, détails, aménagement et on a semblé littéralement sortir de l'écran. C'est beau. C'est même ma-

gnifique, et l'on est presque tenté de dire que l'on avait pas vu une telle débâche graphique depuis longtemps. Le pire (le meilleur peut-être !), c'est que l'on peut se déplacer à loisir dans ce splendide environnement. Les

touches fléchées du clavier permettent de marcher, de tourner, de faire le poirier (heu non... pas de faire le poirier), tandis que le curseur de la souris tient son rôle habituel : l'examen et la manipulation. Une montre ▶



Il y a plusieurs moyens de mettre la main sur ce sacré bouquin. Au pire, vous le trouverez à la fin.



Le désamorçage de la bombe risque de vous poser quelques problèmes : observez bien les fils !



Voilà le petit appartement où commence le jeu. Vous n'y resterez pas très longtemps, heureusement !



Vous disposez d'un décodeur dans le coffre de votre cabine : utile pour décrypter les messages intelligibles !



◀ Pour mettre un peu de gaieté lors du naufrage, faites donc sauter une petite bombe ! Et vous avec !

Ah, si seulement vous n'étiez pas en mission... Vous auriez le temps d'aller boire un verre... De discuter. ▼



Repérez les canots de sauvetage : ils pourraient vous être utiles au cas où le Titanic coulerait (?).



Ce couple bavard vous proposera de grimper à bord d'un canot : refusez, vous avez encore beaucoup à faire.



et un sac de cuir (dans lequel se gardent les précieux objets trouvés) complètent une interface intuitive et très simple. On se retrouve donc totalement immergé (un peu comme le Titanic à la fin...) dans un lieu unique en son genre, prêt à mener une enquête drôlement coriace.

Où suis-je ?

Bon, c'est certain, au début, on risque d'être un peu perdu sur ce bateau de 270 mètres de long. Entre les couloirs, les poots, les coursives, les salons et les multiples salles, il n'est pas toujours facile de se repérer. Cependant, tout a été mis en œuvre pour ne

Tiens, je ne saisis pas que je joue le rôle d'un vampire : il n'y a pas mon reflet dans la miroir !



La catastrophe

Dans la soirée du 14 avril 1912, alors que la fête bat son plein, des messages radios avertissent le Titanic de la proximité de nombreux icebergs et lui conseillent la prudence. Malheureusement, le capitaine, préfère plutôt voir ce que le bateau à dans le ventre en poussant les 48000 chevaux du moteur à fond. Lorsqu'un énorme iceberg est repéré, il est trop tard pour l'éviter : lancé à toute allure, le Titanic tente de ralentir et d'opérer un virage. Peine perdue, l'iceberg déchire le coque avant sur une partie de la longueur. Les voies d'eau envahissent le navire mais les seize épaisseurs de la carlingue lui permettent de ne pas sombrer trop rapidement. Le premier S.O.S radio de l'histoire est lancé grâce à un nouveau procédé télégraphique. Il faudra près de deux heures et demie au navire pour couler entièrement. Les survivants affirment (comme c'est le cas dans le jeu !) que certains passagers, conscients de leur sort inéluctable, retournèrent finir leurs parties de cartes aussitôt après avoir aidé à l'évacuation, tandis que l'orchestre continuait à jouer jusqu'à la dernière seconde. Seuls 711 rescapés (dont une centaine de marins) seront sauvés.



▲ Série noire : ce pauvre allemand s'est fait électrocuter dans les bains turcs. Un indice traîne quelque part...

pas laisser le joueur tourner en rond : les liftoffers par exemple, connaissent le Titanic comme leur poche et sont toujours prêts à indiquer n'importe quel lieu. Le plan, ensuite, est non seulement clair, mais permet également de se téléporter à certains en-

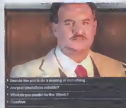
droits, d'un simple clic. Prudence tout de même avec cette dernière technique de déplacement : dans la deuxième partie du jeu, elle se désactive et l'on devra trouver son chemin tout seul. Mieux vaut donc s'habituer immédiatement à arpenter le navire comme un grand. Au début, on ne sait absolument pas quel genre d'investigations on va mener. Heureusement, un message va rapidement être transmis au joueur, le demandant de se rendre au Gymna-



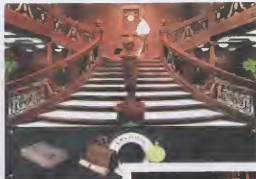
▲ Si vous gagnez sur tous les tableaux, la Seconde Guerre mondiale sera évitée et Hitler deviendra peintre !



▲ Voici Vlad : il est Serbe, énervé et vous n'avez bien de vous battre avec lui. Méfiez-vous de ses directs !



sium. Là, Penny Pringle, une séduisante espionne va lui donner toutes les informations nécessaires : il faut à tout prix récupérer un livre ancien, le Rubaiyat, détenu par un officier allemand. Ce bonquin pourrait effectivement lui servir de monnaie d'échange contre des plans ultra-secrets. Certes, c'est un peu court, mais en fouillant bien sa propre cabine, on trouvera rapidement un complément d'information suggérant l'existence de sombres complots internationaux. S'il est un peu tôt pour saisir les tenants et les aboutissants de l'histoire, on se doute bien que la réussite de la mission pourrait changer le cours de l'histoire. Donc, pas de temps à perdre, et in-



◀ Rassurez-vous, amis anglophobes, le jeu sortira directement en français. Heureusement car on y parle beaucoup !



◀ Situer une aventure sur le Titanic n'avait jusqu'à présent jamais été fait : saluons donc cette excellente idée !

◀ Et si le Rubaiyat était caché dans les parages ? Ce serait drôlement rusé, n'est-ce pas ? Et d'ailleurs...

utile de faire la cour à Penny Pringle, il s'agit vraisemblablement d'une supérieure hiérarchique à qui il faudra rendre des comptes au fur et à mesure des découvertes. L'heure n'est pas à la romance, même si elle vous donne son numéro de cabine !

Les 25 personnages que l'on rencontrera sont représentés en vidéo digitalisée et s'intègrent parfaitement dans les décors. Les multiples séquences de dialogues sont résolues par QCM. Attention : si on peut aborder tous les sujets de conversation, le comportement futur des interlocuteurs dépendra de la nature de l'entrevue et des choix du joueur. Oui, car contrairement à de nombreux jeux

d'aventure, Titanic est loin, très loin même, d'être linéaire. Non seulement de nombreuses enquêtes secondaires vont rapidement venir se greffer sur la mission principale, mais en plus, leur résolution peut se faire de plusieurs manières différentes et dans l'ordre de son choix ! Cela implique évidemment plusieurs dévouements possibles, donc la possibilité, en cas de victoire, de jouer une seconde, voire une troisième fois pour découvrir toutes les subtilités du jeu.

Le temps est compté

Au fur et à mesure de l'aventure, on commence à y voir plus clair : le lien entre Zeitel, l'officier allemand, un gabariste anglais et un Serbe, l'api- ▶



▲ Les scènes cinématiques sont absolument superbes et retracent avec brio les dernières minutes du Titanic.



▲ Observez bien ce lieu : avec le robinet et le miroir, vous devriez découvrir quelque chose d'important !

Agloo, agloo, ►
agloo... Là je crois
qu'on ne peut
vraiment plus rien
faire pour le navire.
Sonnez trompettes...



► dans la salle des machines, révèle l'existence d'une importante machination visant à déstabiliser certaines nations européennes. Si les enquêtes secondaires semblent sans rapport avec l'intrigue principale, il ne faut pas pour autant les négliger. Plus tard, tout se recoupera et l'on ne regrettera pas d'avoir donné un coup de main à certains passagers. En réalité, chaque action permet de découvrir de nouveaux lieux, toujours plus beaux. Durant tout le jeu, on visite le navire de fond en comble. Et quand je dis comble, je parle de la salle des machines et de tous les niveaux inférieurs ! D'autre part, les quêtes d'objets ou de renseignements s'intègrent parfaitement dans l'ensemble

de l'histoire. Titanic est donc un jeu très homogène qui, tout en laissant au joueur une liberté d'action optimale, ne le laisse jamais coincé. Les énigmes sont toujours logiques : en prenant quelques notes (indispensable !) et en retenant bien le détail de certaines conversations, il est rare de se retrouver bloqué. Quelques puzzles viennent parfois éprouver les neurones : désamorcer une bombe, déclencher l'ouverture d'une poutre russe et même réparer une chaudière ! Rien d'insurmontable, cependant. Ainsi, les novices comme les aventuriers expérimentés devraient être à même de mener leur mission à son terme.

Si, pendant la première moitié du jeu, on dispose d'un temps pratiquement illimité, dès que certaines actions importantes auront été accomplies, le Titanic heurtera le fameux iceberg avant de commencer à couler. Et là, le joueur disposera seulement de deux heures pour terminer l'aventure ! C'est à coup sûr la partie la plus trépidante : le grincement de la coque, l'affolement des passagers et la crainte de manquer de temps mettent à rude épreuve les nerfs du



▲ Sur le site de Cyberlix, de nouveaux jeux indisponibles dans la version commerciale sont téléchargeables.



▲ Heu, j'espère que vous savez nager, ou que vous êtes déjà à bord d'un canot de sauvetage... Sinon,

jouer ! Il faudra, pour véritablement changer le cours des événements historiques, être en possession de trois objets importants. S'il en manque un, il sera donc urgent de le retrouver, sans oublier bien sûr, une foule de petites actions. Durant ma partie, j'ai notamment dû sauver mon ancienne maîtresse de l'empoisonnement, disputer une partie de cartes, récupérer un bébé et une peinture, tout cela avec le chronomètre qui tourne ! L'expérience est bigrement prenante. On comprendra, après cela que Titanic soit un jeu formidable, dépayssant, magnifiquement réalisé (au niveau graphique et musical) à côté duquel il serait impardonnable de passer ! Autant le dire : j'ai adoré.

Luc-Santiago Rodriguez

L'avis de Luc-Santiago



Une croisière sur le célèbre Titanic pour environ 350 F ? J'achète ! Non seulement ce petit bijou ludique bénéficie d'un scénario fouillé et riche en rebondissements, mais en plus sa réalisation est à tout point de vue irréprochable. La liberté d'action permet une immersion totale dans un Titanic recréé fidèlement et avec brio. C'est beau, intéressant, riche et les quelques 25 heures de jeu (pour les meilleurs) assurent des instants ludiques fabuleux. Il est vraiment regrettable que, par définition, une suite soit impossible !



INTÉRÊT



GRAPHISME	18
SON	17
ANIMATION	13
DURÉE DE VIE	14

- ✓ Graphismes superbes
- ✓ Non linéaire
- ✓ Scénario

CONSIG. RECOMMANDÉE :
Pentium 133, 16 Mo de Ram,
lecteur CD-Rom quadruple
vitesse

✓ Mal de mer
Bovard ?



▲ Le bateau sombre et je dois encore rapporter ce bébé à sa maman. On peut dire que c'est le moment !

149F* LE JEU: TOUTE RÉSISTANCE EST INUTILE.



PLAYSTATION PLATINUM

LES
"INCONTOURNABLES"
ENFIN
RÉÉDITÉS.



Sony Game Line: 08 36 68 22 02**

3615 PlayStation**

L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES



Comanche 3

Novalogic sort de sa réserve

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : NOVALOGIC.

GENRE : SIMULATION.

DATE DE SORTIE : MI-avril.

PRIX : ENVIRON 400 F.

CONFIG. MIN. : PENTIUM, 16 Mo.

CD-ROM 3X.

Fort de sa longue expérience dans les simulations grand public, Novalogic foule de nouveaux territoires avec son troisième Comanche, qui cette fois se veut, paraît-il, aussi réaliste que possible... mais aussi vous fera suer pour gagner vos galons de pilote !







▲ Le bruit que vous venez d'entendre c'est la chute de votre mâchoire inférieure sur votre bureau après avoir vu ça



Vous dépassez enfin les premiers lignes de tanks M1. ▲ camouflés par des filets tendus, que l'on devrait retrouver dans Armored Fist 2

◀ Superbe travail de modélisation sur ce T-80, complet jusqu'à l'antenne. Tous les véhicules présents montrent le même souci du détail.

LE PREMIER Comanche, il y a bien des années, avait passé un jalon dans le domaine de la simulation, introduisant enfin un terrain qui ressemblait à autre chose qu'une pauvre collection de triangles éparpillés et cela grâce à leur moteur 3D fait maison : le Voxel Space. Pourtant, avec F-22 Lightning 2, Novologic nous a montré qu'il pouvait aussi maîtriser la 3D polygonale, ce dernier étant certainement le simulateur le plus beau et le plus fluide du moment. Mais pour Comanche 3, les développeurs américains reviennent à leurs premiers amours avec une nouvelle mouture du Voxel Space (et un 2 derrière), et une fois encore le moins que l'on puisse dire c'est qu'ils nous en mettent plein la vue ! La première nouveauté de taille tient dans le nombre de résolutions supportées,



▲ Admirez un peu le travail sur le sol désertique de l'Irak. On approche de très près le photoréalisme !

qui va du 320x200 au 800x600, en passant par le 400x300, le 512x384, le 640x400 et le 640x480. Pour accéder aux résolutions intermédiaires, rappelons qu'il vous faut une carte graphique compatible avec la norme VESA 2.0, malheureusement encore peu répandue sauf sur les cartes les plus récentes. Heureusement, vous trouverez sur le CD de Comanche 3 les versions Dos et Windows 95 en shareware de SDD 53, qui se chargera de mettre votre carte graphique à la norme. Ce petit utilitaire ne vous sera probablement pas inutile, car le nouveau bébé de Novologic, une fois de plus, s'avère très gourmand en temps machine ! Sur un P166 doté de 512 ko de mémoire cache, je n'ai pas osé dépasser le 640x400, en désactivant les nuages et baissant le niveau de détail du sol pour garder une bonne vitesse d'animation... Sur un P120

et en dessous, mieux vaut se rabattre sur le 400x300, et à partir du P133, on peut s'aventurer dans les 512x384. Quant au 800x600, on va attendre sagement l'arrivée du Pentium 2, hein... Mais il faut relativiser, et vu ce que vous allez trouver à l'écran, il faut bien reconnaître que le Voxel Space 2 tient méchamment la route et enfonce tous ses concurrents ! Du moins jusqu'à l'arrivée des premiers simulateurs tirant parti des fonctions accélératrices des nouvelles cartes 3D, que Novologic semble décidé à mépriser.

Beau à mourir !

D'autre part, bien que Comanche 3 tourne sans problème sous Windows 95, ce dernier ralentit singulièrement la vitesse d'animation du jeu par des accès disques incessants si vous ne disposez « que » de 16 Mo de Ram. La solution est simple alors : soit vous jouez sous Dos, soit vous achetez 16 Mo de plus. Même sans afficher le jeu en plein détail, les décors que vous fait traverser C3, tempêtes, polaires, équatoriales ou désertiques, atteignent un niveau de photoréalisme sans précédent. Les accidents du terrain se dévoilent dans une infinie variété, et on distingue parfaitement la végétation ou les zones cultivées avec des champs représentés au sillon près ! Le tout baigne dans des palettes de couleur encore plus fines que celles de F-22 selon le moment de la journée où

Se balader comme ça en altitude sur le champ de bataille, c'est la mort assurée, comme vient de le comprendre cet

▼ hélicoptère russe





vous partez en mission. La lumière est gérée dynamiquement et un bel effet de lens flare zèbre certains angles de vue. La couverture neigeuse est si belle que ça vous fend le cœur de la désactiver pour gagner en fluidité ! L'attention aux détails ne s'arrête pas au terrain : tous les objets sont maintenant en 3D et texturés avec une finesse extrême, jusqu'aux arbres (à part les feuillages, quand même, qui restent en bitmap). Quand il s'agit de tout péter, c'est l'apothéose ! Les bâtiments, au lieu d'exploser et disparaître, s'effondrent sur eux-mêmes, tandis que les débris fusent et retombent de toute part, risquant de vous endommager si vous vous trouvez trop près. Un tir aboutissant dans un arbre le fait tomber, et toucher un dépôt de carburant déclenche généralement une réaction en chaîne des plus réussies. Au niveau sonore, Navalogue s'est enfin débarrassé des brayages ridicules qui déparient un peu les premiers Comanche, en stéréo, avec un plus un effet 3D surround pour ceux qui disposent de ce ▶



Des unités allies, ▲
comme ici ce
SuperCobra, vous
assistent parfois dans
vos missions. Leur
espérance de vie est
quand même
très courte

Après avoir appelé
l'artillerie, ce dépôt
et son train de
ravitaillement passent
un sale quart d'heure.
Au milieu, on aperçoit
une maison en train de
s'effondrer ▼



Internet **Créez votre E-mail**

Trucs et astuces **Des codes pour plus de 1500 jeux**





◀ Une de vos bases de départ, grouillant de détails comme le drapeau flottant au vent. Au fait, le vent n'est apparemment pas géré dans le jeu...



▲ Dans cette mission vous devez soutenir une colonne de chars M1 Abrams tandis qu'ils foncent sur les T-60 russes.

► genre de cartes-son. De plus, de nombreux commentaires pendant les missions renforcent encore l'immersion au cœur de l'action. Du grand art !

Dur d'être pilote !

Novalogic nous avait promis un modèle de vol plus réaliste, et sur ce point ils ne nous ont pas mentis ! Bien sûr il est possible de choisir entre deux modes, un facile pour débutant et un avancé. Mais même avec le mode facile, si vous désactivez la coordination entre le cyclique (le manche qui incline le rotor principal) et le rotor de queue, étape essentielle si vous souhaitez garder la possibilité de vous déplacer latéralement, le pilotage du Comanche vous demandera une attention de tous les instants ! En effet, les programmeurs ont augmenté l'effet d'inertie, et votre hélico ne tourne plus à la demande, comme dans le premier Comanche... Il faut maintenant anticiper tous les virages, en coordonnant l'inclinaison du collectif avec le pédalier. Pas

simple, et ceux qui disposent d'un Sidewinder 3D Pro ou d'un pédalier gagneront beaucoup en précision de pilotage. Au niveau avancé, les choses se compliquent encore car vous devez de surcroît surveiller votre altitude, qui montre une méchante tendance à varier façon montagnes russes à la moindre impulsion sur le collectif. Heureusement, une fonction vous permet de fixer une altitude de croisière précise que votre hélico s'efforcera de maintenir lors de vos évolutions. Et en plus, comme le manuel précise que cet instrument existe sur le véritable Comanche, vous n'avez pas à hésiter pour l'utiliser ! Malgré tout, cet autopilote ne vous sauvera pas si vous approchez trop vite et trop bas sur une rangée

d'arbres, de bâtiments ou un accident du terrain assez prononcé... En plus de cela, les réactions du joystick manquent vraiment de souplesse, du fait d'un logiciel de calibration que je soupçonne un rien primaire (Ndlr : Novalogic nous dit que ce problème sera réglé dans la version finale). Dans ces conditions, il est difficile d'obtenir un pilotage précis, et l'alignement d'une cible au pédalier ne s'exécute qu'au bout de nombreux essais infructueux. On aurait apprécié une réponse plus progressive des contrôles analogiques.

Missions en boîte

Mais que ceci ne vous décourage pas, car vous disposez de cinq missions d'entraînement pour prendre le Comanche en main. Après, c'est parti pour une des quatre campagnes de difficulté progressive proposées dans le jeu, dont trois dans le même théâtre d'opérations que le F-22, comme par hasard ! Vous trainerez ainsi vos guêtres du côté de l'Ukraine et de son port Odessa, les plaines arctiques de la Sibérie, le désert de la péninsule arabe mais aussi vous ferez un peu de tourisme du côté de Cuba. Chaque campagne se découpe en huit missions, et vous pouvez aborder les sept premières dans l'ordre qui vous plaît, mais n'accédez à la huitième qu'après avoir réussi les précédentes. Voilà qui est famahier. Éternuant même. On aimerait bien que Novalogic finisse par comprendre un jour que 32 missions, même avec un bo-

Les BMP sont équipés de missiles sol-air meurtriers. À cette distance, c'est à qui tirera ▼ le premier !



◀ Le premier Hind a été surpris avant d'avoir pu décoller et son collègue n'aura pas plus de chance !



▲ Cette colonne de blindés américains, menée par ce M1 Abrams en gros-plan, s'apprête à se mettre en position pour tirer.

News Flash !

Alors que Comanche 3 est déjà jouable à deux via modem, câble série et paraît-il jusqu'à 10 en réseau, Novologic a décidé au tout dernier moment d'ajouter le protocole TCP/IP à la liste ! Ainsi, Comanche 3 devrait être jouable via Internet sans avoir recours à un utilitaire comme Kali ou Kahn. On nous demande également par Email de préciser que les images sont tirées d'une version pas complètement finalisée (celle que nous utilisons pour le test).



ans de cinq pour l'entraînement, ça fait un peu léger... À quand un éditeur de missions, messieurs ? Bien entendu, chacune est dotée de paramètres fixes, ce qui n'incite pas à les rejouer indéfiniment ! Par contre, il faut reconnaître que les missions offrent un éventail varié. Vous alternerez entre les escortes de blindés, les patrouilles antiaériennes, les attaques de colonnes de véhicules, la destruction de bases, de sites SAM, ou de trains de ravitaillement. Vous ne vous sentirez que rarement seul, de nombreux chars et hélicos menant leur petite guerre à part dans les deux camps, voire avec vous dans le pire des cas. Les réactions de l'ennemi sont à la hauteur, et un char T-80 n'hésitera pas à pointer son canon sur vous pour tenter de vous abattre, ce qui, en fait, ►

Bonjour les ►
meu-meus ! Alors, on se promène ? On vous a pas dit que c'était la guerre, ici ?

Touché par un de vos Stingers, ce Hind vient de connaître une fin brutale à sa carrière militaire... ▼



Plus de 430 solutions de jeux

(Zork Nemesis, Duke Nukem, Alerte Rouge, Quake, Les Chevaliers de Baphomet, Diablo...)



L'avis de Fred



On ne peut dénier à Comanche 3 la qualité de sa réalisation, mais les graphismes ne suffisent pas toujours à faire un bon jeu. C'est malheureusement le cas pour Comanche 3, qui dispose de la base de peu de missions, et pour une bonne partie totalement irréalisables... Espérons que Novalogic sorte dans un premier temps un patch pour Comanche 3, et ensuite dévoue un plus de temps à la durée de vie de ses futurs produits. Même s'il est moins beau, l'AH-64D Longbow de Jane's reste la référence en matière de simulations d'hélicos.

► est très réaliste. Les dommages que peut subir votre appareil sont multiples, et contrairement au premier Comanche, cette fois un coup direct d'un missile antiaérien a toutes les chances de vous laisser sur le carreau. Par contre, et là ça paraît tout de suite moins réaliste, les armes disposent d'une portée de tir assez ridicule. Il faut s'approcher de vos cibles à moins de 1 km avant de les engager au missile air-sol, alors qu'en théorie ces missiles ont une portée cinq fois plus grande... C'est probablement une conséquence directe de la petite taille des aires de jeu, mais du coup le Comanche perd dans le jeu sa plus grande force : frapper l'ennemi sans être détecté, et hors de portée de leurs armes ! Et malheureusement, on ne

Quand il ne reste plus de missiles guidés, on passe aux requêtes, qui vous donnent le plus grand mal à toucher les cibles en ▼ mouvement !



▲ Votre ennemi le plus mortel, le Ka-50 Hokum, ne vous laissera pas de seconde chance pour le détruire !

Dites au revoir à ► votre atter, car à la première occasion cet abruti foncera dans la tête la première dans le premier guépard venu !



▲ Ne vous laissez pas déconcentrer par l'effet de lens flare, ce BMP russe est en train de vous ajuster !



peut pas dire que vos alibis informatiques vous aident beaucoup. Comme pour le précédent Comanche, vous êtes destiné par un atter à qui vous pouvez assigner des cibles, mais celui-ci s'avère encore plus crétin qu'auparavant. Alors que dans Comanche 1 il se montrait d'une passivité désespérante, vous aviez au moins une chance d'exploiter ses armes jusqu'au bout de la mission. Novalogic a changé les données du problème et maintenant il fait preuve d'une agressivité suicidaire ! Il se jettera sur le premier groupe d'unités à proximité et vous ne disposerez d'aucun moyen de le rappeler. Il y a vraiment des cours martiales qui se perdent, sauf qu'au bout de quelques minutes il ne reste généralement plus rien à juger... C'est simple, sur des dizaines de missions exécutées, je n'ai pu le ramener à la base qu'UNE seule fois !

te accessible, la seconde devient bien plus problématique, et les deux dernières tout simplement impossibles. Apparemment, les programmeurs sont soit des surhommes soit des moines tibétains décidés à nous inculquer la notion d'humilité. Malheureusement, je ne crois pas que beaucoup de joueurs apprécient la leçon... Moralité, il ne reste plus que deux campagnes réellement jouables en solo, les deux autres n'étant accessibles avec un quelconque espoir de succès qu'en mode coopératif. C'est très louable de la part de Novalogic de pousser les gens vers le jeu en multijoueur, mais on aurait préféré que la grande majorité, qui ne dispose pas encore de modems, ne soit pas aussi brutalement délaissée ! Espérons que ces problèmes viennent de la version testée, mais d'expérience, on doute... Évidemment, on vous tient au courant si du changement survient... ■

Frédéric Marié

Seul dans le ciel

En conséquence, vous vous retrouvez rapidement seul, très seul, et votre armement ne suffit plus à accomplir les objectifs assignés. Et évidemment, vous ne pouvez pas retourner à la base pour refaire le plein... Pour commencer le tout, les missions sont conçues de telle façon que pour réussir vous devez porter tous vos coups, ce qui dans la fièvre du combat s'avère quasiment impossible. C'est visiblement la recette de Novalogic pour rallonger la sauce ! Résultat des courses, si la première campagne res-



▲ Ce village, avec ses carcasses de chars calcinées et ses maisons éventrées, témoigne de la violence des combats dans le secteur



INTÉRÊT



GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	15
DURÉE DE VIE	12

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE :
Pentium 230, 32 Mo de RAM,
lecteur CD-Rom 8X.

✓ Graphismes superbes.
✓ Pilotage du Comanche.

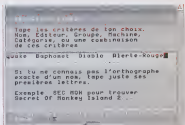
✓ Trop d'effort en solo.
✓ Petites aires de jeu.
✓ 32 missions seulement.

100% jeux

+ de 430 soluces



NOUVEAU



Coïncé dans un jeu ?
Avec le moteur de recherche
du 3615 Gen4, trouvez la
réponse à votre problème en
quelques minutes.

Illustration: Philippe (17/91/11111111)

Internet

Créez votre E-mail

Dialoguez en direct

Restez en contact avec votre tribu

Les soluces

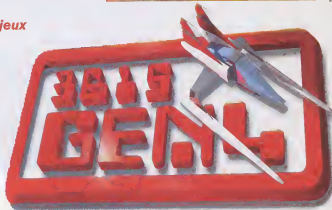
Près de 350 solutions de jeux

Les Petites Annonces

Faites des affaires

Les trucs et astuces

**Des astuces, des codes,
des cheat-modes pour
près de 1000 jeux**



MDK

Le franc-tireur

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : SHINY ENT./INTERPLAY.

GENRE : AVENTURE/ACTION.

DATE DE SORTIE : DISPONIBLE.

PRIX : ENVIRON 350 F.

CONFIG. MIN. : P90, 16 Mo DE
RAM, CARTE SVGA, 8 Mo HD.

*Après s'être activement
consacré aux vers de
terre, jusqu'à obtenir la
consécration grâce au
plus illustre d'entre eux :
Earthworm Jim, Shiny
ose encore innover avec
MDK, son premier jeu
3D dont l'humour n'a
rien à envier à leurs
productions 2D !*







▲ Grâce à sa « cape tubulaire », Kurt se sert des courants ascendants pour voler et se prend pour Batman.

CHEZ SHINY ils sont tous plus fous les uns que les autres, ça on le savait déjà. On sait également qu'ils partagent une passion coupable pour les vaches et les scénarios farfelus, ce sont également les seuls développeurs à avoir osé mettre en scène un ver de terre en combinaison spatiale, mais surtout ils chérissent tous le même ultime objectif : surprendre le joueur. Et côté surprises, avec MDK on est gâté ! Ce jeu est un concentré de private jokes. Les concepteurs se sont visiblement amusés à truffier chaque niveau de gags plus ou moins tordus, faisant intervenir les personnages les plus invraisemblables, le jeu n'étant plus qu'un alibi, un moyen de faire partager aux joueurs leurs délires collectifs. Même



▲ Mais pourquoi sont-ils si méchants ? Parce queeeeeeeeeee ! Vrrzzzzzzzzzz ! Yoarg !

Les séquences de chute libre sont très vite barbanes mais s'avèrent utiles pour commencer le niveau avec quelques bonus. ▼

si l'on peut rapprocher MDK de Tomb Raider (les deux jeux appartiennent au genre action/aventure et présentent un personnage animé évoluant dans des décors en 3D texturée) le titre Shiny s'en éloigne par son humour décalé et ses innovations, comme le fameux casque à visière télescopique. Kurt, le personnage principal, a en effet un casque profilé vissé sur la tête lui permettant de zoomer « à l'infini » sur un ennemi, jusqu'à pouvoir déceler chez ce dernier

un strabisme divergent ! Malheureusement pour nous autres, joueurs lubriques, Kurt n'évolue pas sur une plage peuplée de minides court vêtues, mais sur d'énormes stations minières volantes grouillant d'extraterrestres au physique reptilien, pour ne pas dire ingrat. Par chance, son casque permet de zoomer ET de shooter avec une précision qui pousserait n'importe quel bodyguard à la démission. Whitney Houston ou pas. Ainsi, contrairement aux doom-like où il suffit généralement d'avoir l'ennemi au milieu de son écran pour être sûr à 99 % de le toucher (surtout s'il s'agit d'Eric, celui-ci n'ayant jamais compris à quoi servait la fonction « strafe »), MDK se fait l'apôtre de la précision.

Ça fait mal ?

Si vous visez la tête, elle se décapsule telle une bouteille de coca préalablement secouée, un sang épais et verdâtre s'échappant à gros bouillons du torse mutilé (Branded 2, le retour). Si vous visez la jambe, elle part en morceaux et les plus sadiques s'écrouleront en voyant leur victime sautiller en couinant sur sa jambe valide, ses potes accourant pour lui filer un

Le zoom en temps réel de MDK constitue l'idée centrale du jeu et prouve l'originalité des concepteurs Shiny. En plus, la fluidité du zoom même en SVGA, est parfaite sur un P90.





▲ Il faut aussi savoir battre en retraite lorsque les ennemis sont trop nombreux et les snipper par un à distance.

coup de main. Réaliste non ? L'utilisation du zoom s'avère en outre d'une grande simplicité (barre espace pour l'activer, Q et W pour zoomer/dézoomer) et d'une fluidité surprenante pour un jeu en haute résolution. Il faut bien l'admettre : le moteur 3D de MDK est une pure merveille. Alors que la plupart des jeux 3D en SVGA tourne péniblement sur P133, MDK est fluide sur un simple Pentium 90, et sans carte accélératrice 3D s'il vous plaît (MDK ne gère en effet aucune carte 3D, contrairement à Tomb Raider).

Linéarité et manque d'homogénéité constituent les défauts majeurs de MDK

Seules les séquences de glisse (couché sur le dos ou debout sur un snowboard) ne donnent réellement leur mesure que sur un P133 doté d'une bonne carte graphique. Globalement la réalisation graphique de MDK est

satisfaisante, même si l'on peut s'étonner de l'absence de textures en certains endroits (là par exemple, si, si, regardez bien !). Ce manque de finitions, et plus particulièrement d'homogénéité constitue le défaut majeur de MDK (nous y reviendrons). En revanche, les infographistes se sont amusés à construire des niveaux à partir de surfaces transparentes ou réfléchissantes, donnant à l'ensemble une touche unique et mal foi fort sympathique. La construction des niveaux a également fait l'objet d'un gros travail de design de



◀ Chaque niveau est précédé d'un briefing du Docteur Fluke Hawkins, inventeur de l'équipement de Kurt.



Les textures transparentes constituent l'une des constantes graphiques de MDK

façon à tirer parti des capacités de Kurt, ou plutôt de son équipement. Outre son casque à téléobjectif, il dispose d'un gant mitrailleur et d'une sorte de cape tubulaire lui permettant de planer et de profiter des courants d'air ascendants pour prendre de l'altitude. Bref, de voler.

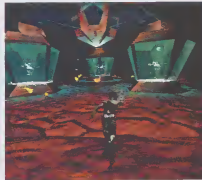
Kurt versus Lara

Moins débrouillard et attrayant que Lara Croft, le personnage principal n'en est pas pour autant un manchot... Même si sa démarche rappelle pas moment celle de l'oiseau palmipède. Contrairement à l'héroïne de Tomb Raider, les mouvements de Kurt ont en effet été motion capturés et le résultat est très loin d'être

Ces monstres sous Plexiglas vous envoient des créatures créés par leurs esprits malades. ▼



▲ Kurt est sauvagement pris par Max, son chien, et entraîné hors du tunnel dimensionnel qui clos un niveau.



Billy Ze Kill

Si vous voulez un aperçu plus convaincant de MDK, jetez un œil sur le dernier clip du groupe pour ados pseudo-rebelles Billy Ze Kick, d'ailleurs présent sur notre bô CD Gen4. La vidéo de Non, non rien n'a changé, reprise très moyenne d'une chanson phare des années 70, est truffée d'images de Kurt en pleine action. Alors on aime ou on aime pas mais à mon avis, c'est leur meilleur titre...



▲ Ces textures sont censées faire référence à Mario 64 et se moquer de son univers enfantin... Le résultat est d'une laideur sans nom.

Les ennemis sont souvent largués de vaisseaux spatiaux en parachute. Celui-ci se sera sans doute ▼ mal réceptionné.

► convaincant. Je ne sais pas si l'acteur dont les mouvements ont été clonés était (un manchot ?) sujet à une maladie nerveuse quelconque, mais Kurt est un peu... raide. C'est ça : raide. Même l'aspect graphique du personnage (un sprite) tranche par rapport à l'environnement (3D) du jeu, comme s'il avait été pensé à part et intégré sans soucis d'homogénéité. Homogénéité, encore... À force de vouloir faire de MDK une farce, les concepteurs Shiny ont oublié de donner une cohérence, une ossature à leur jeu, obnubilés par la mise au point des gags visuels. Les niveaux de MDK

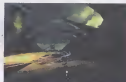


▲ Juché sur un snowboard, Kurt se prend pour Devlee et James Bond à la fois, en shootant tout schuss.

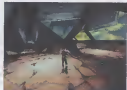
sont ainsi entrecoupés de séquences sans le moindre intérêt d'un point de vue ludique. À chaque fin de niveau, Kurt est aspiré dans un tunnel (une spirale ? un goulot ?) dimensionnel (clin d'œil à Earthworm Jim sans doute) où vous devez le faire évoluer quelques minutes jusqu'à ce que Max, son chien, le récupère... C'est marrant une fois, pas deux. Idem pour les séquences de chute libre, qui vous permettent d'engranger quelques bonus avant de commencer un nouveau niveau. Toutes ces séquences déséquilibrent le jeu, alors que ce dernier manifeste les plus grandes difficultés à maintenir le fil tenu qui le range dans les jeux d'aventure/action, et non pas dans les jeux d'action.

La partie « aventure » de MDK est en effet des plus succinctes. Bien sûr, si deux gardes bloquent une issue, il est possible d'en blesser un

pour attirer l'autre et les abattre tous les deux plus facilement. Intelligent, ce artificiel, et patati et patata... Mais force est de constater qu'il est nettement plus simple de les shooter tous les deux en pleine tête, voire de ►



Avec des décors de cette qualité et une ambiance sonore inspirée (malgré la disparition des musiques de films dont ils devaient acquérir les droits), le joueur n'a aucun mal à se glisser dans l'ambiance très particulière du jeu.



Suivez les prescriptions du médecin

RÉCTOÏDES

POILONIMS

theme HOSPITAL



* Une bonne dose de stratégie, un peu d'économie et beaucoup d'humour: résultat garanti.
Tout est question de gestion, de potions et de pognon.
Le jeu le plus contagieux depuis Theme Park.

© 1997 Bullfrog Productions Ltd. Theme Park, Theme Hospital, Bullfrog et le logo Bullfrog sont des marques ou des designs
régistrés de Bullfrog Productions Ltd ou d'un de nos autres groupements. Tous droits réservés.

PC CD-ROM

www.bullfrog.co.uk



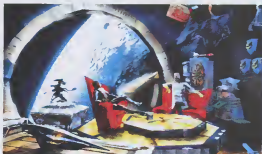
L'avis de Thierry



Embelli par l'originalité et l'humour décalé de MDK, j'ai été déçu par son manque d'homogénéité, tant dans son concept que dans sa réalisation graphique. Certes, on s'amuse, pris au dépourvu par les trésors d'inventivité dénichés par les concepteurs, mais on se surprend aussi à trouver le jeu trop linéaire, limite répétitif. Ce qui est le propre de la plupart des jeux d'action me direz-vous. Mais voilà, l'ambition de MDK était d'être plus qu'un simple jeu d'action. Un objectif que les concepteurs de Shiny n'ont pas complètement atteint.

► tirer dans le tas avec la Gathling qui vous sert de bras. Attention ! Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit, foncer dans le tas est souvent la plus sûre façon d'abrégier une partie et même si votre principale activité consiste à tirer sur tout ce qui bouge, quelques astruc permettent de se faciliter la vie. Il est ainsi possible « d'empeinter » un vaisseau afin de bombarder une place truffée de bunkers ennemis. De nombreux ennemis possèdent également un point faible ou une résistance moindre à telle ou telle arme qu'il vous incombe de découvrir et d'exploiter. Au final, on prend plaisir à jouer à MDK et à découvrir la meilleure façon de franchir les obstacles. Son originalité constitue même une raison suffi-

Les ennemis prennent les formes les plus étranges, comme celui d'un Fenwick. ▼ arachnoïde.



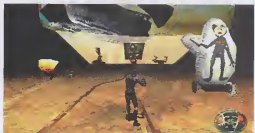
▲ Avec MDK, Shiny a pris le parti de ne pas perdre de temps à créer des scènes cinématiques pour se concentrer uniquement sur le jeu.

sante pour s'intéresser à ce produit très attendu dont le manque de finition, d'homogénéité et l'absence de mode multijoueur (pas évident à mettre en place pour ce type de produit, mais ils l'avaient envisagé) le prive malgré tout d'une note qui l'aurait mis au même niveau que Tomb Raider.

Thierry Falcoz



▲ Non, ce n'est pas un feu d'artifice, mais une bombe à fragmentation.



▲ Les bonus cachetés par Fluke sont tous plus délectables les uns que les autres, comme cet « hologramme » à... roulettes !

L'opinion d'Éric

MDK déborde d'idées surréelles, de trouvailles graphiques, de clins d'œil sympathiques... Bref, il provoque chez le joueur une grosse jubilation ludique. En plus, chic, il vous entraîne dans un maélstrom de tirs frénétiques agréablement relayés par quelques phases de « snipping » plus posées (casque/zoom). Bref, c'est magique ! Hélas, son côté big bazar doublé d'une réalisation pas toujours irréprochable (gestion des collisions entre autres) lui confère un aspect un peu brouillon. Un excellent jeu donc, mais sans plus.

INTÉRÊT : ★★★★★

L'opinion de Didier

Lom des Quake, Duke Nukem 3D et autres jeux d'action acharnés, MDK nous avait été annoncé comme franchement plus « intelligent ». Malheureusement après quelques heures de jeu, malgré une diversité et une originalité que l'on ne peut renier, le produit se rapproche de plus en plus de ses prédécesseurs, avec en outre une finition parfois discutable. Pour un jeu en solo, je m'attendais vraiment à un scénario plus poussé. Dommage, car l'idée du casque-sniper était vraiment sympa !

INTÉRÊT : ★★★★★



INTÉRÊT

HIT

GRAPHISME	16
SON	17
ANIMATION	16
DURÉE DE VIE	16

► CONFIS. RECOMMANDÉE :
P96, 16 Mo de Rom, carte PCI,
96 Mo d'espace libre sur HD

- ✓ Originalité.
- ✓ Arme et bonus
- ✓ Réalisation
- ✓ Manque d'homogénéité
- ✓ Aventure linéaire

WIAL FRANCE S.A.R.L.

1 rue d'Aulnay (R.N. 370) - 14, parc de la Calarde
BP 33 - 95502 GONESSE CEDEX

01 39 87 09 90 - Fax : 01 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés,
demandez directement, grâce au nouveau service minitel

3615 ALLGAMES*WIAL

WPA 1985
WPA 1985
WPA 1985

Lundi au
Vendredi :
10 heures à
21 heures
Samedi :
10 heures à
18 heures

Wia

IBM PC & COMPATIBLES

[illegible]

CD-ROM PC

[illegible]

41 874 000-00000 0000

[illegible]

6.2.2. *Method* 17.6

[illegible]

COMING

[illegible]

2019 2020 2021 2022 2023 2024 2025 2026 2027 2028 2029 2030 2031 2032 2033 2034 2035 2036 2037 2038 2039 2040 2041 2042 2043 2044 2045 2046 2047 2048 2049 2050 2051 2052 2053 2054 2055 2056 2057 2058 2059 2060 2061 2062 2063 2064 2065 2066 2067 2068 2069 2070 2071 2072 2073 2074 2075 2076 2077 2078 2079 2080 2081 2082 2083 2084 2085 2086 2087 2088 2089 2090 2091 2092 2093 2094 2095 2096 2097 2098 2099 2100 2101 2102 2103 2104 2105 2106 2107 2108 2109 2110 2111 2112 2113 2114 2115 2116 2117 2118 2119 2120 2121 2122 2123 2124 2125 2126 2127 2128 2129 2130 2131 2132 2133 2134 2135 2136 2137 2138 2139 2140 2141 2142 2143 2144 2145 2146 2147 2148 2149 2150 2151 2152 2153 2154 2155 2156 2157 2158 2159 2160 2161 2162 2163 2164 2165 2166 2167 2168 2169 2170 2171 2172 2173 2174 2175 2176 2177 2178 2179 2180 2181 2182 2183 2184 2185 2186 2187 2188 2189 2190 2191 2192 2193 2194 2195 2196 2197 2198 2199 2200 2201 2202 2203 2204 2205 2206 2207 2208 2209 2210 2211 2212 2213 2214 2215 2216 2217 2218 2219 2220 2221 2222 2223 2224 2225 2226 2227 2228 2229 2230 2231 2232 2233 2234 2235 2236 2237 2238 2239 2240 2241 2242 2243 2244 2245 2246 2247 2248 2249 2250 2251 2252 2253 2254 2255 2256 2257 2258 2259 2260 2261 2262 2263 2264 2265 2266 2267 2268 2269 2270 2271 2272 2273 2274 2275 2276 2277 2278 2279 2280 2281 2282 2283 2284 2285 2286 2287 2288 2289 2290 2291 2292 2293 2294 2295 2296 2297 2298 2299 2300 2301 2302 2303 2304 2305 2306 2307 2308 2309 2310 2311 2312 2313 2314 2315 2316 2317 2318 2319 2320 2321 2322 2323 2324 2325 2326 2327 2328 2329 2330 2331 2332 2333 2334 2335 2336 2337 2338 2339 2340 2341 2342 2343 2344 2345 2346 2347 2348 2349 2350 2351 2352 2353 2354 2355 2356 2357 2358 2359 2360 2361 2362 2363 2364 2365 2366 2367 2368 2369 2370 2371 2372 2373 2374 2375 2376 2377 2378 2379 2380 2381 2382 2383 2384 2385 2386 2387 2388 2389 2390 2391 2392 2393 2394 2395 2396 2397 2398 2399 2400 2401 2402 2403 2404 2405 2406 2407 2408 2409 2410 2411 2412 2413 2414 2415 2416 2417 2418 2419 2420 2421 2422 2423 2424 2425 2426 2427 2428 2429 2430 2431 2432 2433 2434 2435 2436 2437 2438 2439 2440 2441 2442 2443 2444 2445 2446 2447 2448 2449 2450 2451 2452 2453 2454 2455 2456 2457 2458 2459 2460 2461 2462 2463 2464 2465 2466 2467 2468 2469 2470 2471 2472 2473 2474 2475 2476 2477 2478 2479 2480 2481 2482 2483 2484 2485 2486 2487 2488 2489 2490 2491 2492 2493 2494 2495 2496 2497 2498 2499 2500 2501 2502 2503 2504 2505 2506 2507 2508 2509 2510 2511 2512 2513 2514 2515 2516 2517 2518 2519 2520 2521 2522 2523 2524 2525 2526 2527 2528 2529 2530 2531 2532 2533 2534 2535 2536 2537 2538 2539 2540 2541 2542 2543 2544 2545 2546 2547 2548 2549 2550 2551 2552 2553 2554 2555 2556 2557 2558 2559 2560 2561 2562 2563 2564 2565 2566 2567 2568 2569 2570 2571 2572 2573 2574 2575 2576 2577 2578 2579 2580 2581 2582 2583 2584 2585 2586 2587 2588 2589 2590 2591 2592 2593 2594 2595 2596 2597 2598 2599 2600 2601 2602 2603 2604 2605 2606 2607 2608 2609 2610 2611 2612 2613 2614 2615 2616 2617 2618 2619 2620 2621 2622 2623 2624 2625 2626 2627 2628 2629 2630 2631 2632 2633 2634 2635 2636 2637 2638 2639 2640 2641 2642 2643 2644 2645 2646 2647 2648 2649 2650 2651 2652 2653 2654 2655 2656 2657 2658 2659 2660 2661 2662 2663 2664 2665 2666 2667 2668 2669 2670 2671 2672 2673 2674 2675 2676 2677 2678 2679 2680 2681 2682 2683 2684 2685 2686 2687 2688 2689 2690 2691 2692 2693 2694 2695 2696 2697 2698 2699 2700 2701 2702 2703 2704 2705 2706 2707 2708 2709 2710 2711 2712 2713 2714 2715 2716 2717 2718 2719 2720 2721 2722 2723 2724 2725 2726 2727 2728 2729 2730 2731 2732 2733 2734 2735 2736 2737 2738 2739 2740 2741 2742 2743 2744 2745 2746 2747 2748 2749 2750 2751 2752 2753 2754 2755 2756 2757 2758 2759 2760 2761 2762 2763 2764 2765 2766 2767 2768 2769 2770 2771 2772 2773 2774 2775 2776 2777 2778 2779 2780 2781 2782 2783 2784 2785 2786 2787 2788 2789 2790 2791 2792 2793 2794 2795 2796 2797 2798 2799 2800 2801 2802 2803 2804 2805 2806 2807 2808 2809 2810 2811 2812 2813 2814 2815 2816 2817 2818 2819 2820 2821 2822 2823 2824 2825 2826 2827 2828 2829 2830 2831 2832 2833 2834 2835 2836 2837

1	COOL POSITION
2	COOL
3	COOL
4	COOL
5	COOL
6	COOL
7	COOL
8	COOL
9	COOL
10	COOL
11	COOL
12	COOL
13	COOL
14	COOL
15	COOL
16	COOL
17	COOL
18	COOL
19	COOL
20	COOL
21	COOL
22	COOL
23	COOL
24	COOL
25	COOL
26	COOL
27	COOL
28	COOL
29	COOL
30	COOL
31	COOL
32	COOL
33	COOL
34	COOL
35	COOL
36	COOL
37	COOL
38	COOL
39	COOL
40	COOL
41	COOL
42	COOL
43	COOL
44	COOL
45	COOL
46	COOL
47	COOL
48	COOL
49	COOL
50	COOL
51	COOL
52	COOL
53	COOL
54	COOL
55	COOL
56	COOL
57	COOL
58	COOL
59	COOL
60	COOL
61	COOL
62	COOL
63	COOL
64	COOL
65	COOL
66	COOL
67	COOL
68	COOL
69	COOL
70	COOL
71	COOL
72	COOL
73	COOL
74	COOL
75	COOL
76	COOL
77	COOL
78	COOL
79	COOL
80	COOL
81	COOL
82	COOL
83	COOL
84	COOL
85	COOL
86	COOL
87	COOL
88	COOL
89	COOL
90	COOL
91	COOL
92	COOL
93	COOL
94	COOL
95	COOL
96	COOL
97	COOL
98	COOL
99	COOL
100	COOL

6.88 \pm 0.005 g/s.[illegible]

ANING-A

CONANDO LA VITA DEI CORRUPTI DELL'AMICA

PC TO 30M CHARGE

Reserve max. Adult

[illegible]

EDUCATION ET CULTURES

[illegible]

2017年10月10日

[illegible]

... PC CD ROM Petits prix ...

[illegible]

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Des	Cite	Prix	Montant
BOUTE MATERIEL DE JEUX :		Port 31 F	
		Total	

MS DE PORT	France : 31 € → Livraison 24/48 h
------------	-----------------------------------

U. CEE - S. 3000 - 80 E TOM - 80 E (assumed to 14 days, no limit on how close to end of Feb 2000)

Pour toute commande au-delà de 800F
PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

Nom.....

Adresse

Tel: +86 20 8600 1111

Code postal _____ Vila _____

☐ Je certifie être majeur (signature obligatoire pour l'achat de CD ROM (Niveau)

Déclaration :

☐ Je joins un mandat lettre ou chèque bancaire de paiement au formulaire ou mandat de paiement

☐ Je préfère payer au forfait à réception (en rajoutant 35€ au frais de port)

pour frais de contre remboursement

10.

Kick Off 97

Soufflez dans le ballon

FORMAT : CD-ROM PC.

ÉDITEUR : ANCO/VIRGIN IE.

GENRE : FOOTBALL ARCADE.

DATE DE SORTIE/PRIX : FIN MARS. ENV. 350 F.

CONFIG. MINI. : 486 DX2-66, 8 Mo, CD 2X.

Une fois n'est pas coutume, Anco nous ressert son Kick Off, judicieusement baptisé 97. Et comme on aime bien dire du mal des suites ratées, c'est avec appréhension que l'on attendait ce nouveau volume. Alors, on va pouvoir être méchant ? Ben même pas...

C'EST TOUJOURS sympa de recevoir la suite d'un bon produit. On se dit que s'il est mieux, on va pouvoir s'amuser encore plus et que s'il est mauvais, on va pouvoir s'en donner à cœur joie... Aucun soft ne déroge à la règle. On est méchant à Gen4, c'est comme ça. Même les hyènes fuient ventre à terre quand elles nous croisent dans les rues (bon, on n'en croise pas souvent mais ça ne veut pas



▲ Les animations sont excellentes, ici la pelouse de Fourmies est saisissante de réalisme.

dire que c'est faux). Bref, c'est là bave aux lèvres et les yeux injectés de sang que je lançais le jeu. Et là, il faut bien reconnaître que tous mes espoirs s'effondrèrent en un instant... Déjà, 307 équipes comprenant 5322 joueurs de l'année 96-97 sont disponibles. On est loin des données de Sensible World of Soccer mais c'est quand même beaucoup ! Ensuite, vous avez la possibilité de jouer une ligue des champions, un champion-

nat (un vrai ou un de votre propre invention), une coupe ou bien encore une coupe du monde. Rien à dire, tout est là.

Prolines Airlines

Bref, avant même de commencer le moindre match, Kick Off 97 possède toutes les bases d'un bon jeu de foot. C'est alors que les joueurs profitent d'un moment d'inattention de ma part pour entrer sur le terrain. Et quel terrain mes amis ! Trois stades réalisés en 3D mappée, quatre sortes de pelouse et quatre conditions climatiques différentes. Et ces joueurs ! Un réalisme saisissant, tant dans l'animation que dans les graphismes 3D. À tel point que l'on oublierait carrément que la 2D est disponible. Les mouvements des joueurs sont parfaits, comme quoi la motion capture a bien fonctionné. Quant aux différents angles de vues, une vingtaine de caméras sont disponibles en pressant plusieurs fois les touches F5 à F8. Et si vous en voulez un peu plus, le scanner du terrain est également présent en pressant la touche F3. Votre machine est trop vieille et souffre du SVGA ? Pas de problème non plus.


Deuxième but des Marseillais... Meuh non, j'aime bien Paris, mais ▼ en ce moment...

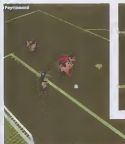


Nasard peut pleurer, ► elle est au fond et la défense est à l'ouest.



Canto est vraiment exceptionnel, il réussit à peser la  balle entre deux défenseurs.

Lama dans ses œuvres, un arrêt formidable vu sous un des nombreux angles possibles dans Kick Off 97. 



▲ Julio (Dely Valdes, pas notre SR) met une grosse patate destinée à filer.

un ch'tu coup de F2 et vous passerez en VGA. Et pour notre plus grand bonheur, vous aurez droit aux 25 à 60 images par seconde selon la puissance de votre machine. Non mais franchement, ça s'est-ce que l'on pourrait demander de mieux ? Et moi qui voulais être méchant, c'est plutôt raté !



▲ Caserio et l'O.M. ne sont pas morts ! La preuve !

Avec des vrais joueurs !

La motion capture a été effectuée sur Patrick Viera (milieu de terrain), David Seaman (gardien) et Ian Wright (attaquant), tous trois joueurs de l'équipe d'Arsenal (première division anglaise) ainsi qu'une multitude d'autres footballeurs moins connus. Il a fallu environ deux semaines pour effectuer et le résultat est fabuleux au niveau du réalisme. Vous jugerez par vous-mêmes.

L'avis de Cedric



On oubliera une grande difficulté à gagner, une I.A. parfois surprenante de débilité et quelques légers bugs qui malgré tout ne gâchent en rien le plaisir que l'on a en jouant à Kick Off 97. L'animation est parfaite, le réalisme saisissant et le jeu vraiment très prenant. À deux, il devient un indispensable puisque tous ses défauts disparaissent pour ne laisser que la rage de vaincre. Inutile de tergiverser pendant des heures, Kick Off 97 est à ce jour le meilleur jeu de foot 3D jamais réalisé sur PC. Un monstre de plaisir. Il ne rate le 5 étoiles qu'à cause de ses petits bugs.



▲ Et non, le ballon n'a pas franchi la ligne... Lama le repousse en dehors des buts. À noter au passage les pub gratuites tout autour du stade.

d'arbitre (ça lui apprendra à ne pas m'avoir sifflé un pénalty pourtant flagrant). Les passes sont très faciles à faire, les tirs également tout en sachant que plus vous appuyez longtemps sur le bouton de tir, plus la patate sera forte, et la grande nouveauté, ce sont les tacles. Vous ne pourrez plus linter l'adversaire à grands coups de crampons puisque vos joueurs mettent du temps à se relever, tout pareil qu'en vrai ! Pour conclure, disons que la jouabilité de Kick Off 97 est exemplaire, voire fabuleuse. Et il ne faut pas croire que vous gagnerez tranquillement les parties. Le jeu est dur, très dur même et c'est un petit reproche auquel on peut ajouter une nullité parfois gênante des gardiens (deux heures pour se relever ces nazes). Quoiqu'il en soit, vous tenez là le meilleur jeu de foot 3D jamais réalisé jusqu'à maintenant. Et ça, c'est chouette. Tant pis, je serai méchant une autre fois. ■

Cedric Gasperini



INTÉRÊT

HIT

GRAPHISME	16
SON	16
ANIMATION	16
DURÉE DE VIE	16

- ✓ Animation
- ✓ Réalisme
- ✓ Jouabilité

► **CONFIÉ, RECOMMANDÉ :**
Pentium 90, 16 Mo de Ram,
lecteur CD-Rom double
vitesse.

✓ Difficile
Gardiens lents

Missions Taïga

Le conflit se durcit !

FORMAT : CD-Rom PC.

ÉDITEUR : VIRGIN/WESTWOOD STUDIOS.

GENRE : MISSIONS DISK.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 150 F.

CONFIG. MINI. : PC 486 DX2-66, 8 Mo, CD 2X.

Loin du fatras de scénarios multijoueur entassés pêle-mêle dans Are you Ready & Alert, Westwood nous propose aujourd'hui un vrai add-on Alerte Rouge, avec seize authentiques missions à accomplir tout seul contre l'ordinateur. Indispensable, bien sûr !

ET OUI, on finit bêtement les deux campagnes (russes et alliés) d'Alerte Rouge et puis on se retrouve sans savoir quoi faire de sa vie sinon espérer un C&C 3 ! C'est ça, les concepteurs, ils vous plongent jusqu'au cou dans un jeu exaltant, promoteur de longues nuits blanches... et puis, quand l'écran final s'affiche sur votre moniteur, vous vous retrouvez sans but, l'esprit vide, dans l'attente d'une suite qui mettra peut-être des années à voir le jour ! Bon, alors parfois, les concepteurs nous concoctent un add-on qui nous permet de prolonger l'extase pendant quelques

Non, ce ne sont pas des Migs mais bien des Superjets livrés !
Problème : ils appartiennent à l'ennemi !
▼ C'est trop injuste...



▲ Ma base étant sabotée de partout (Tesla, centrales électrique, lance-flammes, etc.), je ne peux faire confiance qu'à mes unités mobiles.

temps... ça fait plaisir à tout le monde, un add-on ! Aux joueurs bien sûr, mais également aux concepteurs, qui peuvent en l'élaborant réfléchir aux améliorations à apporter à leur prochain jeu, ainsi qu'à l'éditeur, toujours désireux d'entretenir le succès commercial d'un de ses titres. Bref, tout le monde y trouve son compte. Enfin, pas toujours. Beyond The

Dark Portal, l'add-on de Warcraft 2, était beaucoup trop dur dès la première mission pour motiver un enthousiasme irraisonné ! De ce point de vue, Missions Taïga ne ménage pas de mauvaise surprise. Certes, ce add-on vous propose 16 nouvelles missions (8 alliés, 8 russes) plus difficiles que la plupart de celles du jeu de base mais, si vous avez fini les



La plupart des missions ne vous accorderont pas la possibilité ▲ de construire toutes les infrastructures. Faites avec !



▲ Pour gagner quelques précieuses minutes... explosez les ponts !

deux campagnes d'Alerte Rouge, vous ne devriez pas rencontrer trop de problème.

Euh... même pas peur !

Je dis « pas trop », parce qu'elles ne sont quand même pas à la portée du premier débutant venu. L'ennemi ne vous laissera en effet aucun répit : les missions commencent souvent directement sous leur feu croisé, les rads contiennent votre base sont continuellement, les objectifs de mission s'avèrent difficiles à atteindre et - quand il y en a - les contraintes de temps sont très serrées. Bref, il va falloir penser vite et bien, et en particulier développer rapidement vos infrastructures et vos troupes. On se souvient du add-on de C&C (Covert Operation) : trop de missions commandos (aucune gestion d'infrastructures) en limitaient l'intérêt. Et bien, dans Missions Taïga, elles sont heureusement rares. Mieux, chaque scénario semble avoir été pensé pour exploiter au mieux les potentialités du jeu... et surprendre encore le joueur. Base sabotée dans laquelle vos bâtiments explosent un à un ; utilisation nécessaire des espions



ou du Rideau de Fer, bâtiments ennemis à épargner (risque de gaz toxiques), etc., chaque mission nécessitera la mise en œuvre de tactiques spécifiques, souvent nouvelles. En plus, ce qui ne gâche rien, l'ennemi utilisera parfois des manœuvres auxquelles nous n'étions guère habitué : il effectue des rads de diversion pour faire passer ses convois innocents, utilise souvent et intelligemment ses unités aériennes, attaque votre base par différents côtés. Bref, il est impitoyable !

Argh, un Tesla qui bouge !

Pire, vous découvrirez parfois avec horreur une nouvelle unité ennemie, comme le Tesla mobile, ou, à votre avantage, des grenadiers aux projectiles dévastateurs. N'ayant pas effectué toutes les missions, j'ignore combien de nouvelles unités sont disponibles dans Missions Taïga (honte sur moi !) mais le nombre de cinq a été avancé. Il semblerait cependant qu'elles n'apparaissent qu'à l'occasion de certains scénarios, raison pour laquelle on ne les retrouve pas en partie multijoueur. De ce point de vue,

L'avis d'Éric



Parvenir à nous faire retrouver les sensations que nous avions éprouvées jadis en découvrant Alerte Rouge, la mission paraissait impossible. Les concepteurs de Westwood ont pourtant effectué un travail remarquable : nombreuses trouvailles scénaristiques, cartes immenses et bien construites, difficulté accrue mais non insurmontable... le pari est gagné ! Alors bien sûr, on regrette de ne pas en avoir plus, toujours plus... mais si vous avez fini les deux campagnes sans mollir, vous ne serez pas déçu par cet excellent add-on.

▲ Mieux d'organiser la défense aérienne de votre base, moult parachutes viendront vous chatouiller l'infrastructure.

▲ Mis grenadiers créent des explosions monstrueuses ! Domage que cela ne dure qu'une mission.



les accros au réseau risquent d'être un peu déçus, d'autant que je n'ai vu aucun des cent scénarios multijoueur prévus dans la bêta-version testée - on m'a cependant certifié qu'ils seraient dans la version finale. Du coup, on regrette qu'avec une telle orientation « solo », Missions Taïga ne soit pas constitué de deux campagnes (avec de nouvelles scènes cinématiques) et non, comme c'est le cas, de 16 missions jouables indépendamment et présentées sans fioritures. Alors d'accord, il y a huit musiques additionnelles, trois missions secrètes (contre des fourmis géantes !), mais question bonus, cela fait quand même un peu court ! Bon, cela dit, n'exagérons pas les quelques imperfections de Missions Taïga, ce add-on peu onéreux est une réussite et vous auriez vraiment tort de vous en peiner ! ■

Éric Ernaux



▲ Vous connaissez déjà le coup du voleur qui récupère un camion ? Oui ? Ben, c'est pas grave, on recommence.



INTÉRÊT

GRAPHISME	13
SON	14
ANIMATION	13
DURÉE DE VIE	15

- ✓ Intérêt des missions.
- ✓ Petite nouveauté
- ✓ Difficulté bien dosée

► **CONFIG. RECOMMANDÉE :**
Pentium 75, 16 Mo de Ram,
lecteur CD-Rom double
vitesse

✓ Pas de campagne
Et le multijoueur ?

Magic : L'Assemblée

La chasse aux sorciers

FORMAT : CD-ROM PC.

ÉDITEUR : MICROPROSE/UBI SOFT.

GENRE : STRATÉGIE.

DATE DE SORTIE / PRIX : DISPO. AVRIL (VF). 400 F.

CONFIG. MIN. : 486 DX2 33 MHz, CD 2x.

Après le succès mondial du jeu de cartes, Wizards of the Coast a fini par céder aux sirènes de la microludique et accepter de voir son bébé porté sur nos bécanes. Nous avons déjà testé la version Acclaim, c'est maintenant au tour de celle de Microprose.

PAS DE DOUTE, c'est la guerre. Microprose/Spectrum Holobyte et Acclaim ont largement passé le stade de l'intimidation pour se fréter allègrement à grands coups d'avocats. Le temps où les deux antagonistes se retrouvaient chacun à un bout d'une longue rue poussiéreuse pour faire parler la poudre étant passé de mode, ce petit jeu se déroule maintenant devant Monsieur le juge, depuis longtemps arbitre et ténor des litiges commerciaux aux États-Unis. Les deux éditeurs se disputent en effet les droits d'adaptation du jeu de cartes Magic : L'Assemblée, Acclaim détenant les droits des personnages pour en faire un jeu de stratégie, et Microprose ceux du jeu dans son intégralité. Le dossier de presse Microprose précise ainsi en caractères gras que son produit est « la véritable retranscription du célèbre jeu de cartes sur PC », laissant filtrer toute l'animosité déclarée



Serra Angel

Flying

Attacking does not cause Serra Angel to tap.

Born with wings of light and a sword of faith, this heavenly

illus. Douglas Shuler

4/4

entre les deux éditeurs. Mais comme dirait l'autre : ceci ne nous regarde pas (nous amusé, tout au plus). Nous ce qui nous intéresse, c'est le résultat final, le jeu quoi. Et visiblement, le développement du produit aurait gagné à plus de sérénité. Magic transpire le manque de finition et propose

▲ Ces cinq mages, spécialistes dans les cinq couleurs de mana, subissent les dommages infligés (par vos soins) à leurs disciples.

◀ Les illustrations ornent les cartes ont fait le bonheur des collectionneurs et des amateurs d'heroic-fantasy.

un concept pour le moins banal. Microprose s'est ainsi attaché à coller au jeu de cartes un jeu d'aventure/exploration.

L'expérience interdite

Le résultat est tout aussi banal que le concept, et le fait que le nom de Sid Meier soit associé à cette exécrable ludique, qu'ils osent appeler « partie aventure », n'a fait qu'ajouter à mon désarroi. Des jeux hideux on en voit tous les jours, mais celui là fait office de sommité ! Les graphistes responsables de cette abomination devraient donner des conférences ou

Le principe en trois mots

Vous incarnez un magicien spécialisé dans une couleur parmi cinq. Chaque couleur ou école propose des sorts, des créatures ainsi que des artefacts différents et globalement, une façon de jouer différente. Vous, comme votre adversaire, êtes dotés de 20 points de vie. Votre objectif consiste à mettre hors combat votre adversaire par le truchement de créatures que vous aurez invoqué. Chaque invocation nécessite l'utilisation de points de mana symbolisés par des cartes « Terrains » se régénérant au début de chaque tour. Ces cartes vous servent également à utiliser des sorts instantanés permettant de contrer les actions de votre adversaire ou de booster les caractéristiques de vos créatures. À vous de décider de la composition de votre jeu ou deck, afin de mettre au point des combinaisons dévastatrices.

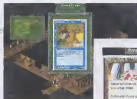


Le mode tutorial emploie deux acteurs pour vous présenter et vous apprendre à jouer à Magic

Visiter un village vous permet d'acheter et de revendre des cartes pour améliorer votre ou vos decks.

tenir une chaire sur le sujet ! Seuls les duels suivent le navire graphique du naufrage, en offrant à nos yeux brimés des cartes scannées en tout point identiques aux originales (normal me direz-vous, puisqu'elles sont scannées... mais c'est suffisant pour justifier la note de 12/20 attribuée à l'aspect graphique du jeu). L'aventure proprement dite, consiste à balader son personnage à l'écran à l'aide des touches du clavier (l'interface est assez bûtarde dans cette partie) et à lui faire découvrir la carte du monde visiné. Il sera amené à croiser le chemin

de personnages qui le provoqueront en duel. À vous de décider : 1/ de relever le défi, 2/ de le payer pour poursuivre votre chemin, ou 3/ de répondre à une énigme. Si vous acceptez le duel et parvenez à vaincre votre adversaire, vous pourrez à l'issue de la bataille récupérer au choix, un indice (dungeon clue) ou de nouvelles cartes. Certains adversaires vous font même gagner des bonus pour le duel suivant sous la forme



Qui dit caves dit trésors. Qui dit Magic dit cartes. Résultat de l'équation : si « caves » = magic, alors « trésors » = cartes »



La partie aventure vous permet de visiter un monde où chaque lieu particulier permet d'obtenir de nouvelles cartes.



La perte d'un duel équivaut à la perte d'une carte dans la partie aventure. Une carte peut être vitale à votre jeu



d'une carte posée immédiatement sur la table (souvent un mur ou une créature) ou de points d'énergie supplémentaires. Les points de vie de vos adversaires varient d'ailleurs selon leur niveau, ainsi il est courant de ne pas jouer sur un pied d'égalité.

Échanges et duels

La partie aventure vous permet également de vous rendre dans des villages afin d'acheter des cartes, de la nourriture et de se voir proposer des quêtes, se résolvant souvent à vaincre en duel un personnage maléfisant. Bref, rien de très palpitant. On se balade et l'on s'ennuie jusqu'au pro-

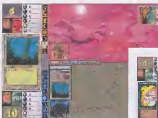


Lorsqu'un duel tourne en votre faveur, c'est le jackpot. L'ordinateur monnaie votre silence contre une poignée de cartes.

L'avis de Thierry



Mettons tout de suite les choses au point : j'adore le jeu de cartes Magic, mais j'attendais davantage de son adaptation micro. D'un côté Microprose a su rester fidèle au jeu créé par R. Garfield, de l'autre il l'ampute de son aspect multijoueur et le flanque d'une partie aventure/exploration inepte. Alors, soit vous n'avez jamais joué à Magic, auquel cas ce jeu peut s'avérer un bon investissement, soit vous êtes un fan séduit par la possibilité de jongler avec plus de 1000 cartes qui ne rechignent pas à affronter une puce.



► Si une créature ne peut attaquer au tour où elle a été invoquée, une spirale vous indique l'état de latence de la carte.



► Les cartes « instantané » permettant de modifier l'état d'un combat et dynamise le jeu.



► Non Mōsieur, ce n'est pas moche ! C'est... laid. Les graphistes ? Ils sont tous morts de honte.

doutable. Et puis une nouvelle version multijoueur est déjà annoncée, il prévoit même d'exploiter le filon à la manière de Wizards of the Coast en proposant plus tard des add-ons contenant de nouvelles cartes... Magic intéressera donc en priorité les joueurs ne connaissant pas le jeu de cartes, les solitaires ou les fans fortunés (forcément fortunés).

Thierry Falcoz



► La plupart des créatures rencontrées vous laissent le choix entre la bourse ou le duel.

Un succès à l'américaine

Fondé en mai 1990 par Peter Adkison et quelques amis, Wizards of the Coast est aujourd'hui une société employant plus de 300 personnes à travers le monde. Elle doit sa réussite au succès commercial du jeu de cartes à jouer/collectionner Magic : L'Assemblée. Son créateur, Richard Garfield, rencontre Peter Adkison en 1991 pour tenter de commercialiser RoboRally, un jeu de stratégie mis au point, huit ans auparavant. Le président de Wizards le met alors au défi de créer un autre jeu, vraiment novateur, rapide et auquel il serait possible de jouer n'importe où. Fin 1991, il revient avec une version alpha de Magic développée en trois mois. Ils mettent deux ans pour aboutir à la formule que l'on connaît aujourd'hui. Le lancement de Magic en 1993 est un succès monstrueux. Le stock de six millions de cartes initialement prévu pour être écoulé en six mois, disparaît en six semaines. Magic a depuis donné naissance à quantité d'extensions vendues sous la forme de starters de 60 cartes (env. 60 F) et de boosters de 15 à 20 cartes (env. 20 F). Actuellement, plus de deux milliards de cartes Magic se sont vendues aux États-Unis, en Europe et en Asie.

L'éditeur de Decks ► permet de composer son jeu à partir de plus de 1000 cartes dont le célèbre Lotus Noir et d'autres cartes rares.



► chain duel, qui ne se fait jamais entendre très longtemps. Par bonheur, il est possible de zapper la partie aventure pour ne se consacrer qu'aux duels. L'unique intérêt du jeu. Car Magic est bel et bien un jeu de cartes génial, dont le concept original a lancé une mode et le potentiel straté-

gique fut récompensé par un succès mondial. Pouvoir constituer ses propres decks en choisissant parmi plus de 1000 cartes sans avoir à déboursier une fortune en boosters (je ne sais pas pour vous, mais pour moi c'est trop tard) est séduisant. Malheureusement, l'intérêt de Magic résidait avant tout dans sa dimension multijoueur et le jeu Microprose en est totalement dépourvu (il est même impossible d'affronter plus d'un adversaire géré par l'ordinateur). Bien sûr, l'ordinateur est là pour donner le change et de belle façon qui plus est, celui-ci s'avérant un adversaire re-

Le contre-avis d'Éric

Je suis entièrement d'accord avec Thierry... mais la note qu'il donne au Magic de Microprose est inacceptable. Non que celle-ci soit aberrante, j'aurais mis la même note, mais voilà, Luc s'est lâché sur le Magic d'Acclaim le mois dernier alors qu'il ne vaut, de mon point de vue, que deux petites étoiles. Pour éviter que les deux jeux soient notés de la même manière, je suis donc contraint de porter Magic The Gathering à quatre étoiles. Ce jeu, fidèle au jeu de cartes, méritant quand même qu'on le distingue de son faux jumeau.

INTÉRÊT : ★★★★★



HIT

GRAPHISME	12
SON	10
ANIMATION	-
DURÉE DE VIE	16

► CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium 60, carte PCI, lecteur CD-Rom double vitesse.

- ✓ Les duels
- ✓ Plus de 1000 cartes
- ✓ Constitution de decks.
- ✓ Pas d'option multijoueur
- ✓ Partie « aventure »
- ✓ Manque de finition.



HYPER PROGRAMMABLE 10EN 1
Pour PC et Compatible

**PRENEZ LE CONTROLE
DU CIEL !!**

10EN 1

- Fonction macrocommande pour 4 commandes à définir
- 10 boutons programmables
- Bouton 8 directions
- Option de tir automatique
- Moteur d'accélération

BIGBEN
Votre Puissance
de jeu

Tel : 03 20 87 57 99

Over the Reich

Les Alliés sur la breich

FORMAT : CD-Rom PC.

ÉDITEUR : AVALON HILL.

GENRE : STRATÉGIE.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE EN V.F. N.C.

CONFIG. MINI. : P90, 8 Mo, CD 2X, Win95.

Les batailles aériennes, habituellement exploitées par les simulateurs de vol, commencent-elles à investir les jeux de stratégie ? Over the Reich met effectivement le joueur à la tête d'un escadron de chasseurs pendant la Seconde Guerre mondiale.

ON TROUVE généralement dans les wargames un arsenal militaire plutôt conséquent : des p'tits tanks... des p'tits soldats... des p'tins bateaux... et les avions alors ? Oh bien sûr, il y en a toujours un ou deux, mais ils servent essentiellement aux bombardements ou à l'exécution sommaire de troupes au sol qui bloquent la progression. Et lorsqu'on a envie de gérer des conflits uniquement aériens, on fait comment ? Ben oui, on a pourtant le droit d'être lassé par les blindés et les petits hommes verts (les soldats s'entend, pas les peluches de Mulder) et aspirer à un peu de nouveauté ! Ça tombe très bien puisqu'Avalon Hill livre

Ici, il faudra dégommer un convoi de tanks. Il est bien sûr protégé par une escadrille de chasseurs



▲ Il peut arriver de gérer un nombre astronomique d'appareils : dommage qu'ils ne soient pas différenciés

l'adaptation micro-ludique d'un vieux jeu de plateau dans lequel on ne dirige QUE des avions... Le septième ciel des wargames ? Tout commence par un film d'archive orchestré par la célèbre Chevauchée des Walkyries. Il vaut mieux s'y habituer tout de suite car on les retrouvera (vidéos et musique) tout au long du jeu. Mieux vaut donc aimer Wagner et le noir et blanc. Ensuite, un menu offre au joueur différentes options : disputer de nombreuses missions ou bien la campagne principale

de, du côté allié (Anglais, Américains) ou allemand. Opter pour une mission indépendante est le moyen le plus rapide d'entrer en jeu : un court briefing précède l'affichage d'un ciel maigreux peuplé de différents appareils... Les hostilités peuvent commencer ! Comme on peut le voir sur les captures, les avions sont assez joliment représentés en 3D isométrique, bien que leur angle de vue ne change jamais. La gestion, au tour par tour, est ultra-simple et consiste essentiellement à alterner déplacements et mitraillage :



▲ De nombreuses séquences vidéos d'époque ponctuent le jeu de bout en bout, illustrant même certaines actions.

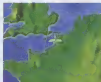
Lorsqu'il y a beaucoup d'avions en jeu, n'hésitez pas à régler le zoom au minimum pour une meilleure visibilité.

En campagne, les rencontres sont aléatoires : sauvegardez régulièrement !

L'avis de Luc-Santiago



L'autot majeur d'Over the Reich est d'être l'un des seuls wargames à proposer la gestion de conflits uniquement aériens. Les batailles font donc rage dans un beau ciel bleu parsemé de nuages, soutenues par une Chevauchée de Walkyries et des vrom-vrom tonitrueux. Des déplacements simples mais pas simplistes et une résolution (qui peut devenir très élaborée) des actions au tour par tour assez dynamique permettent d'entrer dans le vif du sujet sans détour. Une bouffée d'air frais au milieu des mitrailleurs !



Il peut arriver que vos pilotes rentrent de mission épuisés. Il faudra en choisir d'autres pour la prochaine.

de grosses flèches rouges indiquent les directions dans lesquelles l'avion peut aller tandis qu'une petite cible s'affiche sur les avions ennemis qui sont à portée, dans ce cas, il n'y a plus qu'à faire feu.

Dédé la mitraille

En dépit d'un aspect « petit-jeu-marrant-pour-windows », Over the Reich est malgré tout assez tactique. Si les niveaux faciles et moyens (qui donnent presque des parties arcade) n'autorisent que des manœuvres de base (virer de bord et tirer), les plus élevés vous donnent la possibilité de gérer l'altitude et l'assiette, ce qui permet des attaques très élaborées. D'ailleurs, mieux vaut éviter de gérer ses avions indépendamment, c'est le plus sûr moyen de se faire abattre. Ce qu'il faut, c'est assigner un rôle bien précis à chacun de ses pilotes pour obtenir un angle d'attaque optimal : c'est de lui que dépendent les dommages qu'une rafale infligera. En

face à face, ou à peu de chance de descendre un adversaire. En revanche, se placer dans les six heures est bien évidemment meurtrier. Le jeu contiendra donc aussi bien les débutants que les fans de wargame, puisque chaque niveau de difficulté détermine non seulement les performances de l'intelligence artificielle, mais fait également apparaître de nouvelles options de déplacement, ainsi qu'un niveau de réalisme plus élevé. La gestion de l'altitude uniquement disponible dans les niveaux les plus difficiles, apporte d'ailleurs beaucoup plus de profondeur au jeu. On y vient à un moment où à un autre... Tous les cotons ont, bien entendu, chacun leurs propres caractéristiques, d'où une variété de batailles. Effectivement, plus d'une vingtaine d'appareils sont disponibles (ils sont cependant imposés lors des missions) : des P-47, P-51 ou P-38 américains, en passant par les Spitfire, Typhoon ou Meteor anglais, jus-



Over the Reich ne se déroule pas uniquement dans les airs et propose de nombreuses attaques au sol.

qu'aux BF et FW allemands. Le mode campagne est, quant à lui, très bien fait puisqu'on dispose d'une « écurie » de 16 pilotes qui se relaient. Ils sont personnalisés par un grade, un rang (as, crack, etc.) et bien entendu, un certain nombre de « kills » et de victoires. Même si le mode multijoueur est supporté, l'intelligence artificielle est honnête et tient tête au joueur. Au final : un wargame original et amusant, bénéficiant d'une excellente prise en main et d'un intérêt qui dépend directement du niveau de difficulté. ■

Luc-Santiago Rodriguez



Observez bien le petit parachute qui a eu le temps de s'éjecter : impossible de lui tirer dessus !



INTÉRÊT

HIT

GRAPHISME	12
SON	15
ANIMATION	14
DURÉE DE VIE	12

✓ Que des avions.

✓ Campagne.

✓ Nombreuses missions.

CONFID. RECOMMANDÉE : Pentium 100, 16 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse.

Un peu répétitif

Banzai Bug

Danse avec les mouches

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : GROLIER INTERACTIVE

GENRE : SIMULATEUR DE MOUCHE / ACTION.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 300 F.

CONFIG. MINI. : P90, 8 Mo, CD 2x, Win95

Avis à toutes celles et à tous ceux pour qui incarner une mouche était le rêve le plus fou : Banzai Bug est arrivé ! En pilotant cet insecte risque-tout, il est désormais possible de ressentir des sensations de vol disons... fantaisistes.

EN MATIÈRE de simulateurs de vol, on croyait avoir presque tout vu : des EF-2000, des F-14, des Falcon, des Boeing, des hélicoptères...

Et bien les pilotes seront sans doute ravis de pouvoir prendre les commandes d'un engin inédit : la mouche de combat ! Pensez donc, Banzai Bug habite, avec d'autres insectes, dans



▲ Si vous ne fuyez pas rapidement ce véritable champ de force, ça va sentir la mouche grillée !

une maison où la vie devient un enfer. Il faut dire qu'elle appartient à un exterminateur professionnel qui a mis au point un véritable arsenal destiné à éradiquer toute présence indésirable : robots tueurs, tourelles lanceuses de glue, flytox, etc. Sans compter son épouse et sa bombe de laque et le petit gamin qui passe son temps à capturer des insectes pour leur arracher les ailes ! On comprendra aisément qu'il devient urgent de bouter rapidement toute cette tribu de barbares hors de la maison sous peine de voir périr tous ses congé-

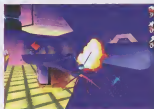
nères. Pour cela, rien de plus simple : le « scientifique mouche », Albert Flynslein est en train de mettre au point le *puantilateur*, une machine dégageant des odeurs tellement pestilentielles qu'aucun humain ne saurait lui résister. Seulement pour la fabriquer, il faudra réunir un certain nombre de composants que Banzai Bug devra aller quêcher.

Bzzz bzzz

On l'aura compris : le dernier-né de Grolier Interactive bénéficie d'un concept plutôt original. Si *a priori*, le

⚠ Attention : lorsque vous faites toucher par un robot-tueur, vous lâchez ce que vous transportez !

Dans la cuisine, il faudra trouver une boîte d'allumettes, l'ouvrir, puis en rapporter cinq en lieu sûr. ▼





▲ Cette ménagère semble bien déterminée à se débarrasser de Banzai Bug. Euh, où sont les missiles ?

La pilotage de la mouche peut donner lieu à toutes les figures aériennes et vives possibles !



jeu fait pousser à un Descend complètement maboul, on réalise vite qu'il possède pourtant un certain charme. On évolue donc librement dans une maison modélisée en 3D où il est possible de tout visiter. La mouche se pilote très simplement à l'aide du joystick ou du clavier et possède plusieurs armes différentes : les boules de selve qui sont illimitées et les bombes que l'on ramasse durant les parties. Pour que Albert Flyntstein puisse construire sa machine infernale, il faudra remplir plusieurs objectifs au cours de huit missions différentes. Oh, rien de très compliqué : pas question de neutraliser les défenses ennemies ou de faire sauter des ponts etc dans Banzai Bug, la jouabilité et la rapidité priment sur la stratégie. Il suffit donc la plupart du temps d'aller chercher des objets (al-

lumières, boules de cire, fromage, etc.), puis de les rapporter en lieu sûr, ou bien d'enchaîner quelques séries d'actions. Le problème, c'est que l'armada anti-insectes veille au grain et ne laisse aucun répit à notre pauvre Banzai Bug. En général, pour neutraliser tous ceux qui l'empêchent de voler en rond, il suffit de les camarder joyeusement. Méfiance tout de même car certains robots-meurs sont plus résistants que les autres et s'avèrent particulièrement difficiles à abattre ! Il faudra donc faire preuve d'adresse et de sang-froid, et éviter en perma-



Ces drôles de champignons bleus sont loin d'être amicaux : ils balancent des décharges électriques !

▲ Après les robots-tueurs et autres lanceurs de Flytox, la menace vient du sol ! Jouez serré avec ce gamin !



L'avis de Luc-Santiago

★★★★

L'idée de Banzai Bug est assez inédite : le pilotage d'une mouche au cours de plusieurs missions devient rapidement assez rigolo. Il ne s'agit pas pour autant d'un shoot'em up traditionnel puisque la quête d'objets, les déplacements dans une maison en 3D, les combats et les petites actions à accomplir, assurent un divertissement assez rafraîchissant. Cependant, une animation un peu plus rapide et des interactions plus poussées avec le décor auraient été bienvenues. Allez, trois étoiles quand même pour ce cartoon interactif !

nence de se retrouver englué, asphyxié ou écrasé. On n'imagine pas assez ce que la vie d'une mouche peut-être périlleuse ! Le jeu étant placé sous le signe de l'humour, chaque mission est précédée d'une séquence cinématique très cartoon dans laquelle l'objectif est exposé. On y découvre toute une pléiade d'insectes complètement dingues, mis en scène dans des situations assez marrantes.

Libérez les mouches !

Mais qui dit jeu rigolo ne dit pas jeu facile. Si les premières parties ne présentent pas de difficulté particulière, les choses vont vite se compliquer. Par exemple, essorer des moustiques chargés de rapatrier des petites boules de cire constamment persécutés par des modes de robots-tueurs ne sera pas une tâche aisée. Sans parler de la libération de Albert Flyntstein, capturé par l'horrible gamin ! Banzai Bug n'est donc pas un simulateur de mouche pépère : c'est un vrai shoot'em up, doté d'objectifs pas toujours simples à remplir. Le concept est d'ailleurs suffisamment original pour susciter une curiosité bien légitime, à défaut d'une totale adhésion ! De plus, les missions sont suffisamment variées pour assurer au jeu une durée de vie convenable et il devrait sortir en français. Pourquoi ne pas se laisser tenter par quelques heures de délire insectophile ? ■

Luc-Santiago Rodriguez



INTÉRÊT

HIT

GRAPHISME	12
SON	15
ANIMATION	11
DURÉE DE VIE	12

- ✓ Concept
- ✓ Actions variées
- ✓ Bande-son

◆ CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium 100, 16 Mo de Ram. Lecteur CD-Rom quadruple vitesse.

✓ Huit missions. Parfois trop dur.

Scarab

La foire aux immortels

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS.

GENRE : BATTLETECH ÉGYPTIEN.

DATE DE SORTIE/PRIX : FIN MARS/ENV. 280 F.

CONFIG. MIN. : P 90, 16 Mo, CD 2X.

Bien que mettant en scène des combats de robots, Scarab est peu comparable aux Mechwarriors du fait de son principe de jeu qui lui apporte une dimension stratégique originale, et de sa touche d'exotisme égyptien. Prenez garde aux coups de soleil !

AH, L'ÉGYPTE ! Ses pyramides, ses dieux, son sphinx, ses combats de robots... Comment ? Vous n'avez jamais entendu parler des combats de robots égyptiens ? Dans ce cas, EA va vous permettre de combler cette terrible lacune. En effet, Scarab vous propose de participer activement à d'épiques combats dans sept villes égyptiennes (nouveaux et corrigés). Trois catégories de robots sont à votre disposition. Vous aurez ainsi le choix de combattre dans la carcasse d'Horus, d'Anubis ou de Sekhmet. Comme vous vous en doutez sûrement, chaque robot possède ses propres caractéristiques et ses propres moyens d'éradication. Mais n'allez surtout pas croire que l'intérêt de Scarab se limite à la destruction des ennemis. D'ailleurs, vous n'en affronterez qu'un nombre réduit dans chaque mission (trois ou quatre au maximum). Le fait est que Scarab est plutôt un jeu de stratégie qui propose un principe novateur et intéressant. Ainsi, chaque équipe de robots (vous pouvez en diriger plusieurs) se voit attribuer un vaisseau qui sillonne l'aire de combat. Ce vaisseau a pour objet de satisfaire la



▲ Visite de pyramides organisée par Electronic Arts. Suivez donc le guide très... couleur locale.

moindre de vos demandes. En particulier, vous pourrez lui demander de larguer des tours qui servent à marquer le territoire. Ainsi, l'une des façons de remporter la victoire est de posséder plus de territoires que votre adversaire à la fin du temps imparti ou encore de contrôler au moins 50 % du territoire pendant une durée de cinq minutes. Évidemment, vos adversaires implantent également des tours et gagnent eux aussi du terrain. Par conséquent, la bataille s'oriente rapidement vers la destruction et la protection des tourelles. C'est une véritable course d'un bout à l'autre de la carte et on imagine aisément ce que donnent les parties multijoueur supportées par Scarab. Entre deux destructions de tourelles, on croise parfois un robot ennemi et s'engage alors un combat acharné. C'est d'ailleurs la troisième manière de remporter une mission : détruire tous les ennemis

présents dans la zone. Mais, sachez que ce n'est pas la solution la plus facile car d'une part, la jouabilité (clavier/souris) n'est pas optimale (il est préférable de posséder un pad) et que d'autre part, votre robot a tendance à exploser plus rapidement que celui de votre adversaire. Le véritable challenge réside définitivement dans la gestion stratégique des tours.

Un coco s'lou plaît !

Vous pouvez également réclamer à votre vaisseau toutes sortes de modules qui sont en fait des options à durée limitée. C'est ainsi que vous obtiendrez des armes plus puissantes, des radars, des grenades fumigènes et j'en passe. Grâce à eux, vous pourrez également vous refaire une petite santé et croyez-moi vous en aurez très vite besoin ! Selon le type de robot avec lequel vous combattez, vous pourrez obtenir des modules spécifiques. Anubis pourra voler, Sekhmet pourra se téléporter, etc. En fonction de la position du vaisseau (celui-ci peut avoir été appelé par un membre de votre équipe à l'autre bout de la carte), vos demandes seront satisfaites plus ou moins rapidement. Les villes dans lesquelles vous évoluerez possèdent une véritable architecture (3D). Vous pourrez sauter sur des murs, utiliser des passerelles ou encore des



▲ Admirez ce temple égyptien et sentez le vent chaud souffler sur votre visage. Vous n'êtes pas bien là ?

L'avis de Sébastien



Doté d'une réalisation simplement correcte, plusieurs points ont plaidé en faveur de Scarab. Premièrement, le principe d'attaque et de défense des tours lui apporte un aspect stratégique très complet qui le sort du carcan : « pour gagner, il faut tuer tous les ennemis ». Deuxièmement, les villes sont riches en passages divers qui donnent du rythme aux combats. On notera également que les ennemis réagissent intelligemment et prennent un malin plaisir à détruire vos tours. Bref, Scarab est un bon jeu qui devrait vous divertir quelque temps.



Heureusement que nous sommes en Égypte, vous allez avoir la chance de pouvoir vous réincarner !

Alors, comment vous vous trouvez ? Ne vous plaignez pas trop, vous êtes entièrement en 3D !

plates-formes qui vous conduiront d'un bout à l'autre de la ville. Mais vous serez aussi amenés à traverser des couloirs, entrer dans des pyramides, etc. On regrettera cependant que certains éléments du décor soient mal réalisés et que les villes se ressemblent trop. L'ambiance musicale est de bonne facture mais les bruitages sont un peu sommaires. Finalement, Scarab est un bon jeu qui mélange habilement action et stratégie. Sa réalisation est correcte et son principe original. On notera que la version testée était un peu lente (dans la limite du raisonnable) mais que tout devrait être arrangé avant sa sortie. ■

Sébastien Tasserle



INTÉRÊT

HIT

GRAPHISME	15
SON	14
ANIMATION	13
DURÉE DE VIE	14

CONFIO. RECOGNITION :
Pentium 166, 16 Mo de Ram.
lecteur CD-Rom quadruple
vitesse.

- ✓ Architecture des villes.
- ✓ Principe des tours.
- ✓ Exotisme égyptien.
- ✓ Jouabilité moyenne.
- ✓ Villes trop semblables.
- ✓ Un peu lent.

STOP

BONNES AFFAIRES

ABONNEZ-VOUS

Recevez

GEN4

Abonnement

1 an

290 F
ou lieu de 418 F

+
1 CD-Rom
chaque mois

Recevez

GEN4

Abonnement

6 mois

149 F
ou lieu de 228 F

+
1 CD-Rom
chaque mois

Bon ou photocopier à retourner accompagné du règlement à l'ordre de Pressimage :

GÉNÉRATION 4 - Service Abonnement

55, route de Longjumeau 91387 Chilly Mazarin cedex. Tél : 01 64 54 76 89

- ☐ Abonnement 1 an (11 numéros) 290 F (étranger & Dom-Tom 370 F)
☐ Abonnement d'essai 6 mois 149 F (étranger & Dom-Tom 209 F)
☐ Chèque ☐ Mandat-Lettre
☐ Carte bancaire : Exp. : .../.../...

Adresse de réception de l'abonnement :

☐ M. ☐ Mme

Nom :

Prénom :

Société :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Pays : Tél :

Date : Signature :

K98B

SimGolf

Tout dans le poignet

FORMAT : CD-ROM PC .

ÉDITEUR : MAXIS/V.I.E.

GENRE : SIMULATION DE GOLF.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE EN V.F./350 F.

CONFIG. MIN. : P 60, Win95, CD 2x, 16 Mo.

La sortie de SimCopter, testé dans le numéro 96, nous avait déjà mis la puce à l'oreille. La sortie de sa première simu de golf ne fait que confirmer nos déductions : Maxis abandonne ses villes pour opérer un retour à l'état sauvage.

C'EST BEAU une pelouse l'été. Ça sent bon l'herbe fraîchement tondue et l'on y voit, la nuit, Cedric cédant à ses penchants matoristes et gambadant main dans la main avec Gunthar au clair de lune en tenue d'Adam. Bien sûr, les lendemains sont bien loin d'être aussi enchanteurs, surtout pour les golfeurs, découvrant avec horreur leur green saccagé, résultat d'une nuit de traque par la brigade des mœurs... Pour éviter ce genre de mésaventures,

rien de tel que le golf virtuel. Parmi de la simulation de golf, Access (Links LS) cède aujourd'hui sa place à... Maxis (!), jusque là spécialisé dans le béton armé et l'urbanisation galopante. SimGolf constitue donc une grande première pour l'éditeur, qui s'aventure sur un terrain pour le moins... herbeux et surtout très concurrentiel. Les cadres supérieurs

fous de golf n'ayant pas toujours à leur disposition un hélicoptère personnel, se sont depuis longtemps convertis au format 11 pouces de leur portable, d'où la multiplication des simulations de golf Windows et maintenant Windows 95. Maxis n'avait donc d'autres alternatives que l'innovation pour faire le poids face aux mastodontes du genre. D'où la pré-

▲ La multiplicité des vues est l'un des atouts de cette simulation, où il est possible de quadriller son écran de jeu de vues annexes.



Voici la fameuse nouvelle interface de SimGolf au concept déposé sous le nom de MouseSwing™. Simple et efficace.



Voici Mister Jones, le paysagiste attiré des terrains de jeux pour quadrangulaires inquiets.

Plus d'une centaine d'éléments graphiques (bunkers, lacs, arbres, drapeaux, etc.) vous sont proposés pour édifier votre parcours.



Les animations du joueur sont dans la moyenne du genre, pas plus pas moins. Les graphistes ne sont ▼ visiblement pas toutes.



▲ Les graphismes sont en SVGA et accepte des résolutions allant du classique 640x480 au 800x600.

La p'tite dame en short aura bien du mal à émousser les joueurs masculins tant son graphisme est sommeire. ▼



sence d'une interface de jeu assez étonnante. Contrairement à la majorité des golfs micros fonctionnant à partir d'une double jauge Puissance/Effet où le joueur doit cliquer aux bons moments pour réussir son coup, SimGolf propose une interface de jeu plus « manuelle ». C'est en effet le mouvement que vous imprimez à la souris qui détermine l'angle d'impact et la force du coup (CF. capture d'écran). Cette nouvelle façon de jouer est assez déconcertante au départ et nécessite un coup de poignet très sûr. De nombreuses heures d'entraînement sont donc nécessaires pour la maîtriser et les grands nerveux risquent d'y laisser leur peau. Prenons Cedric par exemple (encore lui), considéré à juste titre comme un virtuose du poignet du fait de sa longue expérience des simulations de foot (ne nous méprenons pas), il lui a fallu s'y reprendre à vingt deux fois avant de parvenir à frapper la balle. À chaque fois, il paniquait et ripot avant l'impact, manquant la balle de quelques millimètres ou l'effleurant pour la voir plonger dans un proche bosquet.

Pelouse en kit

La possibilité de créer ses propres parcours est également un apport majeur de SimGolf. Je n'irais pas jusqu'à dire que cet outil est simple

d'utilisation (j'ai passé dix minutes à reboiser un green avant de trouver le moyen de faire autre chose), mais grâce à une doc limpide, on arrive assez vite à ses fins, pour peu que l'on ait le courage de s'y pencher quelques minutes. Maxis, tout en s'éloignant des routes bitumées qui avaient fait son succès, conserve ainsi son penchant pour la création, et s'adjoint pour cela les services d'un spécialiste du green : M. Robert Trent Jones Jr., ne tarissant pas de conseils vidéos. Ce dernier a créé plus de 170 parcours à travers le monde. Les deux parcours proposés par SimGolf (oui, oui, vous avez bien lu : QUEUX deux parcours... enfin, il paraît qu'ils prévoient d'en mettre de nouveaux à disposition des utilisateurs du Net sur leur site : <http://www.maxis.com>) sont d'ailleurs dessinés par Mr Jones : le Rancho La Quinta situé dans les montagnes de Santa Rosa et Princeville Resort situé quant à lui à Hawaï. Les graphismes du jeu sont corrects, sans plus, et les auteurs n'ont visiblement pas eu la prétention de débiter Links LS (du moins je l'espère pour eux). Le moteur 3D du jeu est lui-même très en deçà de ce que l'on pouvait attendre. Le temps de calcul et d'affichage d'un nouvel écran prenant quelques secondes alors que rien ne le justifie a priori. L'ambiance sonore est également loin d'égaliser la

L'avis de Thierry



Pour sa première simulation de golf, Maxis, jusque là spécialisé dans le bitume galopant, a tablé sur l'innovation en proposant : une interface 100 % inédite et une option « créative » permettant d'éditer ses propres parcours de golf. Malgré tout, SimGolf est bien loin d'égaliser les pointures du genre Links LS et quelques autres. Doté d'un moteur 3D poussif et d'une réalisation graphique et sonore tristounette, on se surprend à s'ennuyer. SimGolf s'en sort uniquement grâce à son approche originale et son mode multijoueur.



▲ Avec SimGolf, il est possible de jouer les Monsieur Plus de la météo, en décidant de la force du vent et d'autres paramètres.



▲ Il est possible de surélever ou de « besser » le terrain et de donner du relief à son « pars ».

verve d'un Links LS. Disparus les commentaires acides et désopilants de votre coach, Maxis leurs a prêté les « cuicui » rares et tristounets de piaffes en quête de verdure. Bref, à moins d'avoir la fibre écoto, on s'ennuie ferme. Heureusement que l'option multijoueur (jusqu'à quatre via Internet ou un réseau IPX, et en tête à tête par modem) est là pour faire réveiller nos instincts ludiques. ■

Thierry Falcoz



INTÉRÊT

GRAPHISME	13	✓ Éditeur de parcours.
SON	10	✓ Mode multijoueur.
ANIMATION	12	✓ Interface originale.
DURÉE DE VIE	15	✓ Réalisation moyenne.
CONFIG. RECOMMANDÉE :		✓ Que deux joueurs.
Pentium 90 avec 16 Mo de Ram.		✓ Autôt lent.
lecteur CD-Rom quadruple vitesse, carte graphique PCI.		

Touché-Coulé

Virez de bord !

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : HASBRO INTERACTIVE.

GENRE : STRATÉGIE.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE / ENV. 300 F.

CONFIG. MIN. : DX2-66, 8 Mo, CD 2X, Win95.

Le pied marin ? Dans ce cas, cap sur cette bataille navale grand public qui recrée des conflits aéronavals résolus en temps réel ! En temps réel ? Et oui, ça tombe bien, c'est la mode. Faites chauffer les canons et les lance-torpilles !

FIDELE À SON orientation ludique, Hasbro Interactive continue à adapter des jeux de société célèbres au monde merveilleux de la micro-informatique. Après Trivial Pursuit, Cluedo, Risk ou le Monopoly, c'est au tour de la célèbre bataille navale ! Que les élèves de l'école de guerre, adeptes de Harpoon Classic 97 (il semblerait effectivement qu'ils soient les seuls à être capables d'y jouer) ne délaissent cependant pas leur jeu fétiche. Si Touché-Coulé propose de gérer des conflits aéronavals, il n'est assurément pas aussi complexe que le mastodonte que je viens d'évoquer. Hasbro Interactive ciblant avant tout le grand public, il était légitime que



▲ Les scènes cinématiques sont de très bonne facture même si la plupart sont très courtes.

leur adaptation reste à la portée du joueur moyen, qui n'a pas toujours le temps ni le courage de lire un manuel style bottin avant de disputer sa première partie. Tout a donc été mis en œuvre pour proposer un jeu de stratégie facile à prendre en main, et pas trop compliqué à assimiler. Il n'en est pas pour autant simpliste, mais juste assez évolué pour ne pas être qu'une bataille navale classique.

Une interface simple

Tout commence par un menu clair et lisible permettant de disposer une vingtaine de scénarios plus ou moins compliqués. L'option Initiation propose quatre petites missions permettant de se familiariser avec le système de jeu. Allez, restons modestes et choisissons une petite partie facile où il est question de détruire tous les bâtiments ennemis. Surprise : le terrain de jeu est représenté sous la forme d'une grande grille. Chaque flotte occupe un carré minuscule sur lequel il est possible de zoomer afin d'avoir accès à tous les bateaux. En haut à gauche, un sonar balaye la zone, prêt à dénoncer la moindre embarcation adverse. Pour déplacer sa flotte, rien de plus simple, il suffit de lui indiquer



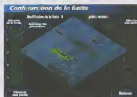
un itinéraire grâce à un petit menu, pour qu'elle le suive au doigt et à l'œil. Lorsqu'une flotte ennemie est repérée, il suffit de mettre le cap dessus, de s'en rapprocher et d'ouvrir le feu. Pas n'importe comment, bien sûr, puisqu'un arsenal varié d'armes à portée variable est disponible : canons, torpilles, missiles normaux ou de croisière, etc. Derrière la grille générale du terrain de jeu, des séquences cinématiques sont incrustées et illustrent le résultat des actions du joueur. Quand un missile part, on le voit donc en arrière-plan s'élancer vers les cieux puis frapper le bâtiment ennemi ou tomber à l'eau lorsque l'objectif est manqué. L'interface, or-

Faites comme si vous n'aviez pas remarqué la triste fin de mon
▼ fier destroyer !





▲ A chaque action correspond une scène cinématique incrustée en arrière-plan



Avant chaque partie, on peut ▲ répartir sa flotte à sa guise sur la grille. Évitez de trop la grouper !

► N'oubliez pas de consulter régulièrement le sonar en haut à droite qui délivre des infos intéressantes.

de transporteurs, attaque d'îles ennemies, etc. Même si le déroulement des parties est simple et en temps réel, il est légèrement handicapé par la superposition du terrain de jeu sur les scènes cinématiques qui ont tendance à faire perdre le fil des batailles. La bande-son est quant à elle très honnête et suffisamment pétaradante pour être crédible. Au cas où des joueurs auraient envie de disputer des batailles épiques sur deux ordinateurs reliés, des scénarios sont prévus spé-

L'avis de Luc-Santiago



C'est fou ce qu'on pouvait s'amuser, il y a quelques années, avec une feuille et un crayon : une grille, des croix, et on se croyait en pleine mer sous le feu des canons de l'adversaire ! Touché-Coulé reprend donc ce principe, tout en l'améliorant : si les grilles sont toujours là, de grandes cartes, des scènes cinématiques, des bateaux, des avions et de nombreuses options participent au renflouement de la bonne vieille bataille navale. Total : un jeu simple et pas toujours captivant... Vous avez dit un coup dans l'eau ?



▲ Canons moyens, canons lourds, missiles de croisière ? Le choix des armes est souvent Cornélien !

Une flotte ▲ comportant deux porte-avions est une flotte redoutable. Protégez-la bien et gare aux sous-marins !

cialement et la boîte contient un deuxième CD-Rom, ce qui permet de jouer à plusieurs à moindre prix. Finalement, on déplorera le faible côté stratégique du jeu qui se borne à la résolution d'escarmouches pas toujours passionnantes. Les fans du genre risquent donc d'être un peu déçus, tandis que les novices à la recherche d'un wargame simple mordront sans doute à l'hameçon. ■

Luc-Santiago Rodriguez

ganisée à base de petits menus contextuels faciles à activer, est donc très simple. Par ailleurs, une utilisation intensive du zoom permet de mieux suivre ses flottes.

Coulé

Les divers scénarios mettent en scène sous-marins, îles, transporteurs, avions et hélicoptères, qui permettent de vaner les plaisirs. Les unités aériennes notamment, peuvent bombarder les bateaux, attaquer des escadrons, larguer des missiles ou partir en reconnaissance. La présence de cet arsenal autorise donc des missions diversifiées mais qui restent malgré tout très classiques : escorte

Le contre-avis d'Olivier

S'il est vrai que Touché-Coulé peut difficilement se positionner comme un jeu de stratégie, il est très loin de ce que ce titre ridicule laisse présager et après quelques parties on apprécie certaines idées qui peuvent permettre de développer une vraie stratégie comme « enterrer » un sous-marin sur le passage d'un convoi pour identifier ses cibles et les saborder à coup de canon depuis un cuirassé éloigné. Personnellement je me suis laissé prendre au jeu même si je regrette quelques bugs dans les parties réseaux.

INTÉRÊT: ★★★★★

INTÉRÊT

GRAPHISME	10	✓ Rigorieux en multijoueur.
SON	14	✓ Temps réel
ANIMATION	12	✓ 2 CD.
DURÉE DE VIE	12	✓ 06uphines.

■ CONFO. RECOMMANDÉE : Pentium 100, 16 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse

2 écrans superposés

+ de 6000 sharewares par modem au 08 36 70 28 12



• Mais aussi...

Des démos de jeux et les dernières versions des sharewares du moment, sans oublier plus de 10 000 images «sexy».

• Téléchargement

+ de 250 Mo de nouveautés commentées en français, classées et validées sur Mac et PC chaque mois.

• Rapidité

Téléchargez jusqu'à 33600 bps (v34+).

• Comment faire?

Pour obtenir le logiciel «Sapristi», reportez vous au CD-Rom de Génération 4, dossier Modem. Si vous possédez un modem 14.400 et + récent, attention la chaîne d'init est : AT&F, AT&F1 ou ATZ. Attention le 08 36 70 28 12 doit être suivi de 6 virgules (,) pour la temporisation.

NOUVEAU

LES DEUX SHAREWARES DU MOIS

Des tonnes de patch (vies infiniées...) pour les meilleurs jeux du moment (Quake...)



Roll'em V2.0 WIN95

Un beau jeu de réflexion où vous devrez placer des billes le plus loin possible en essayant de bloquer l'adversaire dans ses mouvements.



WinDates V2.0 WIN95

Windates est un calendrier spécialement organisé pour vous rappeler vos dates importantes (anniversaires, vacances, etc.)

sapristi + **sapristi**
handy mac

EURO DEAL

LA SECURITE DE VOS COMMANDES
ENVOI UNIQUEMENT EN
CONTRE REMBOURSEMENT
LIVRAISON 24/48 H



JEUX PC - CD ROM
Version française

**CD ROM
petits prix**

1 LUTHERY	202	W.A.E.	218	ALAN CAWBER	75
2 PLUSE	203	W.R.	219	GENEATH STEEL SNT	76
3 M.F. AS - WIS-9 OCCN	204	W.A.S.	220	BLAISE H. H. HAT SOAK	77
4 M.F. AS	205	W.A.S.	221	CAROL A. E. A. M.	78
5 M.F. AS	206	W.A.S.	222	CHLADIA W. Y.	79
6 M.F. AS	207	W.A.S.	223	CHLADIA W. Y.	80
7 M.F. AS	208	W.A.S.	224	C. IND.	81
8 M.F. AS	209	W.A.S.	225	C. IND.	82
9 M.F. AS	210	W.A.S.	226	C. IND.	83
10 M.F. AS	211	W.A.S.	227	C. IND.	84
11 M.F. AS	212	W.A.S.	228	C. IND.	85
12 M.F. AS	213	W.A.S.	229	C. IND.	86
13 M.F. AS	214	W.A.S.	230	C. IND.	87
14 M.F. AS	215	W.A.S.	231	C. IND.	88
15 M.F. AS	216	W.A.S.	232	C. IND.	89
16 M.F. AS	217	W.A.S.	233	C. IND.	90
17 M.F. AS	218	W.A.S.	234	C. IND.	91
18 M.F. AS	219	W.A.S.	235	C. IND.	92
19 M.F. AS	220	W.A.S.	236	C. IND.	93
20 M.F. AS	221	W.A.S.	237	C. IND.	94
21 M.F. AS	222	W.A.S.	238	C. IND.	95
22 M.F. AS	223	W.A.S.	239	C. IND.	96
23 M.F. AS	224	W.A.S.	240	C. IND.	97
24 M.F. AS	225	W.A.S.	241	C. IND.	98
25 M.F. AS	226	W.A.S.	242	C. IND.	99
26 M.F. AS	227	W.A.S.	243	C. IND.	100
27 M.F. AS	228	W.A.S.	244	C. IND.	101
28 M.F. AS	229	W.A.S.	245	C. IND.	102
29 M.F. AS	230	W.A.S.	246	C. IND.	103
30 M.F. AS	231	W.A.S.	247	C. IND.	104
31 M.F. AS	232	W.A.S.	248	C. IND.	105
32 M.F. AS	233	W.A.S.	249	C. IND.	106
33 M.F. AS	234	W.A.S.	250	C. IND.	107
34 M.F. AS	235	W.A.S.	251	C. IND.	108
35 M.F. AS	236	W.A.S.	252	C. IND.	109
36 M.F. AS	237	W.A.S.	253	C. IND.	110
37 M.F. AS	238	W.A.S.	254	C. IND.	111
38 M.F. AS	239	W.A.S.	255	C. IND.	112
39 M.F. AS	240	W.A.S.	256	C. IND.	113
40 M.F. AS	241	W.A.S.	257	C. IND.	114
41 M.F. AS	242	W.A.S.	258	C. IND.	115
42 M.F. AS	243	W.A.S.	259	C. IND.	116
43 M.F. AS	244	W.A.S.	260	C. IND.	117
44 M.F. AS	245	W.A.S.	261	C. IND.	118
45 M.F. AS	246	W.A.S.	262	C. IND.	119
46 M.F. AS	247	W.A.S.	263	C. IND.	120
47 M.F. AS	248	W.A.S.	264	C. IND.	121
48 M.F. AS	249	W.A.S.	265	C. IND.	122
49 M.F. AS	250	W.A.S.	266	C. IND.	123
50 M.F. AS	251	W.A.S.	267	C. IND.	124
51 M.F. AS	252	W.A.S.	268	C. IND.	125
52 M.F. AS	253	W.A.S.	269	C. IND.	126
53 M.F. AS	254	W.A.S.	270	C. IND.	127
54 M.F. AS	255	W.A.S.	271	C. IND.	128
55 M.F. AS	256	W.A.S.	272	C. IND.	129
56 M.F. AS	257	W.A.S.	273	C. IND.	130
57 M.F. AS	258	W.A.S.	274	C. IND.	131
58 M.F. AS	259	W.A.S.	275	C. IND.	132
59 M.F. AS	260	W.A.S.	276	C. IND.	133
60 M.F. AS	261	W.A.S.	277	C. IND.	134
61 M.F. AS	262	W.A.S.	278	C. IND.	135
62 M.F. AS	263	W.A.S.	279	C. IND.	136
63 M.F. AS	264	W.A.S.	280	C. IND.	137
64 M.F. AS	265	W.A.S.	281	C. IND.	138
65 M.F. AS	266	W.A.S.	282	C. IND.	139
66 M.F. AS	267	W.A.S.	283	C. IND.	140
67 M.F. AS	268	W.A.S.	284	C. IND.	141
68 M.F. AS	269	W.A.S.	285	C. IND.	142
69 M.F. AS	270	W.A.S.	286	C. IND.	143
70 M.F. AS	271	W.A.S.	287	C. IND.	144
71 M.F. AS	272	W.A.S.	288	C. IND.	145
72 M.F. AS	273	W.A.S.	289	C. IND.	146
73 M.F. AS	274	W.A.S.	290	C. IND.	147
74 M.F. AS	275	W.A.S.	291	C. IND.	148
75 M.F. AS	276	W.A.S.	292	C. IND.	149
76 M.F. AS	277	W.A.S.	293	C. IND.	150
77 M.F. AS	278	W.A.S.	294	C. IND.	151
78 M.F. AS	279	W.A.S.	295	C. IND.	152
79 M.F. AS	280	W.A.S.	296	C. IND.	153
80 M.F. AS	281	W.A.S.	297	C. IND.	154
81 M.F. AS	282	W.A.S.	298	C. IND.	155
82 M.F. AS	283	W.A.S.	299	C. IND.	156
83 M.F. AS	284	W.A.S.	300	C. IND.	157
84 M.F. AS	285	W.A.S.	301	C. IND.	158
85 M.F. AS	286	W.A.S.	302	C. IND.	159
86 M.F. AS	287	W.A.S.	303	C. IND.	160
87 M.F. AS	288	W.A.S.	304	C. IND.	161
88 M.F. AS	289	W.A.S.	305	C. IND.	162
89 M.F. AS	290	W.A.S.	306	C. IND.	163
90 M.F. AS	291	W.A.S.	307	C. IND.	164
91 M.F. AS	292	W.A.S.	308	C. IND.	165
92 M.F. AS	293	W.A.S.	309	C. IND.	166
93 M.F. AS	294	W.A.S.	310	C. IND.	167
94 M.F. AS	295	W.A.S.	311	C. IND.	168
95 M.F. AS	296	W.A.S.	312	C. IND.	169
96 M.F. AS	297	W.A.S.	313	C. IND.	170
97 M.F. AS	298	W.A.S.	314	C. IND.	171
98 M.F. AS	299	W.A.S.	315	C. IND.	172
99 M.F. AS	300	W.A.S.	316	C. IND.	173
100 M.F. AS	301	W.A.S.	317	C. IND.	174
101 M.F. AS	302	W.A.S.	318	C. IND.	175
102 M.F. AS	303	W.A.S.	319	C. IND.	176
103 M.F. AS	304	W.A.S.	320	C. IND.	177
104 M.F. AS	305	W.A.S.	321	C. IND.	178
105 M.F. AS	306	W.A.S.	322	C. IND.	179
106 M.F. AS	307	W.A.S.	323	C. IND.	180
107 M.F. AS	308	W.A.S.	324	C. IND.	181
108 M.F. AS	309	W.A.S.	325	C. IND.	182
109 M.F. AS	310	W.A.S.	326	C. IND.	183
110 M.F. AS	311	W.A.S.	327	C. IND.	184
111 M.F. AS	312	W.A.S.	328	C. IND.	185
112 M.F. AS	313	W.A.S.	329	C. IND.	186
113 M.F. AS	314	W.A.S.	330	C. IND.	187
114 M.F. AS	315	W.A.S.	331	C. IND.	188
115 M.F. AS	316	W.A.S.	332	C. IND.	189
116 M.F. AS	317	W.A.S.	333	C. IND.	190
117 M.F. AS	318	W.A.S.	334	C. IND.	191
118 M.F. AS	319	W.A.S.	335	C. IND.	192
119 M.F. AS	320	W.A.S.	336	C. IND.	193
120 M.F. AS	321	W.A.S.	337	C. IND.	194
121 M.F. AS	322	W.A.S.	338	C. IND.	195
122 M.F. AS	323	W.A.S.	339	C. IND.	196
123 M.F. AS	324	W.A.S.	340	C. IND.	197
124 M.F. AS	325	W.A.S.	341	C. IND.	198
125 M.F. AS	326	W.A.S.	342	C. IND.	199
126 M.F. AS	327	W.A.S.	343	C. IND.	200
127 M.F. AS	328	W.A.S.	344	C. IND.	201
128 M.F. AS	329	W.A.S.	345	C. IND.	202
129 M.F. AS	330	W.A.S.	346	C. IND.	203
130 M.F. AS	331	W.A.S.	347	C. IND.	204
131 M.F. AS	332	W.A.S.	348	C. IND.	205
132 M.F. AS	333	W.A.S.	349	C. IND.	206
133 M.F. AS	334	W.A.S.	350	C. IND.	207
134 M.F. AS	335	W.A.S.	351	C. IND.	208
135 M.F. AS	336	W.A.S.	352	C. IND.	209
136 M.F. AS	337	W.A.S.	353	C. IND.	210
137 M.F. AS	338	W.A.S.	354	C. IND.	211
138 M.F. AS	339	W.A.S.	355	C. IND.	212
139 M.F. AS	340	W.A.S.	356	C. IND.	213
140 M.F. AS	341	W.A.S.	357	C. IND.	214
141 M.F. AS	342	W.A.S.	358	C. IND.	215
142 M.F. AS	343	W.A.S.	359	C. IND.	216
143 M.F. AS	344	W.A.S.	360	C. IND.	217
144 M.F. AS	345	W.A.S.	361	C. IND.	218
145 M.F. AS	346	W.A.S.	362	C. IND.	219
146 M.F. AS	347	W.A.S.	363	C. IND.	220
147 M.F. AS	348	W.A.S.	364	C. IND.	221
148 M.F. AS	349	W.A.S.	365	C. IND.	222
149 M.F. AS	350	W.A.S.	366	C. IND.	223
150 M.F. AS	351	W.A.S.	367	C. IND.	224
151 M.F. AS	352	W.A.S.	368	C. IND.	225
152 M.F. AS	353	W.A.S.	369	C. IND.	226
153 M.F. AS	354	W.A.S.	370	C. IND.	227
154 M.F. AS	355	W.A.S.	371	C. IND.	228
155 M.F. AS	356	W.A.S.	372	C. IND.	229
156 M.F. AS	357	W.A.S.	373	C. IND.	230
157 M.F. AS	358	W.A.S.	374	C. IND.	231
158 M.F. AS	359	W.A.S.	375	C. IND.	232
159 M.F. AS	360	W.A.S.	376	C. IND.	233
160 M.F. AS	361	W.A.S.	377	C. IND.	234
161 M.F. AS	362	W.A.S.	378	C. IND.	235
162 M.F. AS	363	W.A.S.	379	C. IND.	236
163 M.F. AS	364	W.A.S.	380	C. IND.	237
164 M.F. AS	365	W.A.S.	381	C. IND.	238
165 M.F. AS	366	W.A.S.	382	C. IND.	239
166 M.F. AS	367	W.A.S.	383	C. IND.	240
167 M.F. AS	368	W.A.S.	384	C. IND.	241
168 M.F. AS	369	W.A.S.	385	C. IND.	242
169 M.F. AS	370	W.A.S.	386	C. IND.	243
170 M.F. AS	371	W.A.S.	387	C. IND.	244
171 M.F. AS	372	W.A.S.	388	C. IND.	245
172 M.F. AS	373	W.A.S.	389	C. IND.	246
173 M.F. AS	374	W.A.S.	390	C. IND.	247
174 M.F. AS	375	W.A.S.	391	C. IND.	248
175 M.F. AS	376	W.A.S.	392	C. IND.	249
176 M.F. AS	377	W.A.S.	393	C. IND.	250
177 M.F. AS	378	W.A.S.	394	C. IND.	251
178 M.F. AS	379	W.A.S.	395	C. IND.	252
179 M.F. AS	380	W.A.S.	396	C. IND.	253
180 M.F. AS	381	W.A.S.	397	C. IND.	254
181 M.F. AS	382	W.A.S.	398	C. IND.	255
182 M.F. AS	383	W.A.S.	399	C. IND.	256
183 M.F. AS	384	W.A.S.	400	C. IND.	257
184 M.F. AS	385	W.A.S.	401	C. IND.	258
185 M.F. AS	386	W.A.S.	402	C. IND.	259
186 M.F. AS	387	W.A.S.	403	C. IND.	260
187 M.F. AS	388	W.A.S.	404	C. IND.	261
188 M.F. AS	389	W.A.S.	405	C. IND.	262
189 M.F. AS	390	W.A.S.	406	C. IND.	263
190 M.F. AS	391	W.A.S.	407	C. IND.	264
191 M.F. AS	392	W.A.S.	408	C. IND.	265
192 M.F. AS	393	W.A.S.	409	C. IND.	266
193 M.F. AS	394	W.A.S.	410	C. IND.	267
194 M.F. AS	395	W.A.S.	411	C. IND.	268
195 M.F. AS	396	W.A.S.	412	C. IND.	269
196 M.F. AS	397	W.A.S.	413	C. IND.	270
197 M.F. AS	398	W.A.S.	414	C. IND.	271
198 M.F. AS	399	W.A.S.	415	C. IND.	272
199 M.F. AS	400	W.A.S.	416	C. IND.	273
200 M.F. AS	401	W.A.S.	417	C. IND.	274
201 M.F. AS	402	W.A.S.	418	C. IND.	275
202 M.F. AS	403	W.A.S.	419	C. IND.	276
203 M.F. AS	404	W.A.S.	420	C. IND.	277
204 M.F. AS	405	W.A.S.	421	C. IND.	278
205 M.F. AS	406	W.A.S.	422	C. IND.	279
206 M.F. AS	407	W.A.S.	423	C. IND.	280
207 M.F. AS	408	W.A.S.	424	C. IND.	281
208 M.F. AS	409	W.A.S.	425	C. IND.	282
209 M.F. AS	410	W.A.S.	426	C. IND.	283
210 M.F. AS	411	W.A.S.	427	C. IND.	284
211 M.F. AS	412	W.A.S.	428	C. IND.	285
212 M.F. AS	413	W.A.S.	429	C. IND.	286
213 M.F. AS	414	W.A.S.	430	C. IND.	287
214 M.F. AS	415	W.A.S.	431	C. IND.	288
215 M.F. AS	416	W.A.S.	432	C. IND.	289
216 M.F. AS	417	W.A.S.	433	C. IND.	290
217 M.F. AS	418	W.A.S.	434	C. IND.	291
218 M.F. AS	419	W.A.S.	435	C. IND.	292
219 M.F. AS	420	W.A.S.	436	C. IND.	293
220 M.F. AS	421	W.A.S.	437	C. IND.	294
221 M.F. AS	422	W.A.S.	438	C. IND.	295
222 M.F. AS	423	W.A.S.	439	C. IND.	296
223 M.F. AS	4				

POUR COMMANDER

**PAR
TELEPHONE
03 29 42 68 74**

**PAR COURIER
EURO DEAL**
46, Avenue du
Général de Gaulle
88110 RAON-L'ÉTAPE

En de commande à expédier à EURO DEAL 46, avenue du Général
de Gaulle 68110 BAON-L'ETAPE (SANS REGLEMENT)

Prénom :

WESSB

Código Postal : 51100

3 : (Mention Obligatoire)

Pays :

Références		Prix
CONTRE REMBOURSEMENT CHEQUES OU ESPECES	Port : Total :	49 F

04-97

STALINGRAD

WARGAME
sur CD-ROM PC ET MAC
édité par ALSYD MULTIMEDIA



Pas de doute, Stalingrad s'adresse surtout aux amateurs de wargames purs et durs : graphismes sommaires, interface peu ergonomique, faible nombre de scénarios (sept au total)... on est loin de Panzer General ! Et pourtant, ce jeu propose tout ce qu'on peut attendre d'un wargame sur micro : gestion des lignes de ravitaillement, du climat (au sol et dans les airs) et de la fatigue ; possibilité de retranchements, de renforts et de remplacements. Pour un « tour par tour », il est même le premier à proposer aux joueurs une résolution simultanée des mouvements et combats. Bien, mais réservé aux furieux du genre. ■

ATF GOLD

SIMULATEUR DE VOL
sur CD-ROM PC
édité par ORIGIN/E.A.



Toujours aussi riche (nombre d'avions et de missions disponibles), toujours très bien documentée (films et planches techniques), cette mouture « gold » se contente d'intégrer au jeu un patche disponible depuis longtemps sur le Net (problèmes avec les processeurs Cyrix, amélioration de l'éditeur de mission, meilleure gestion de l'affichage). Alors d'accord, cette version propose en prime une troisième campagne, une traduction intégrale en français et une option multijoueur sur le Net mais si vous possédez déjà Advanced Tactical Fighter, il n'est peut-être pas indispensable de payer au prix fort une remise à niveau. ■

TEN PIN ALLEY

JEU DE BOWLING
sur CD-ROM PC
édité par ÉLECTRONIC ARTS



Dans ce jeu de bowling, vous aurez l'occasion d'éditer votre joueur et de l'engager dans un des quatre modes de jeu proposés (amical, league, championnat amateur ou pro). Trois pistes, malheureusement trop semblables, vous permettront d'admirer votre personnage (en 3D) exercer ses talents. Après une période d'adaptation à l'interface (qui permet de régler la force et l'effet donné à la boule), les strikes n'auront plus de secret pour vous et votre joueur s'adonnera enfin à des animations de joie. Ainsi, Ten Pin Alley est un jeu sympathique mais dont vous vous lasserez vite si vous n'êtes pas fan de bowling. ■

POWER CHESS

ÉCHECS
sur CD-ROM PC
édité par SIERRA



Si vous souhaitez apprendre à jouer aux échecs et/ou vous perfectionner jusqu'à devenir quasiment imbattable, Power Chess est indiscutablement le soft qu'il vous faut ! Car il est non seulement un adversaire redoutable mais il présente aussi toutes les qualités d'un bon professeur. Il vous demande tout d'abord votre niveau (du débutant absolu au joueur classé), joue ensuite avec vous sans hurler à la monnaie facile, analyse posément vos coups et les siens après chaque partie, évalue régulièrement votre progression (en points équivalents Elo) puis ajuste le sien en conséquence (si vous le battez, il sera plus fort à la prochaine



partie)... bref, il est parfait ! Vous pourrez bien sûr changer le look de l'échiquier (13 types différents) et des pièces (11 types), paramétrer vos adversaires selon six critères, charger des parties célèbres ou jouer via Internet... ultime quoi ! dommage que le type d'ouverture (et variantes) ne soit pas indiqué en cours de jeu, comme dans Chessmaster 4000 (une option qui a son importance à haut niveau). dommage également que ce jeu soit entièrement en anglais (facile, heureusement). Reste que si vous ne devez avoir qu'un jeu d'échecs sur PC, ce serait probablement celui-là. ■

DESTINY

STRATÉGIE
sur CD-ROM PC
édité par INTERACTIVE MAGIC



Une fois de plus, en tant que dirigeant d'une civilisation, vous allez tenter de conquérir le monde de l'âge de pierre à l'ère spatiale. Aucune des options traditionnelles de ce genre de jeu n'a été oubliée : construction de cités, gestion des recherches, commerce, diplomatie, guerre, etc. La principale innovation est la possibilité de jouer dans un monde entièrement en 3D. Seulement, ladite 3D est d'une laideur nauséabonde et les unités ne se déplacent pas mais glissent sur le terrain ! Les combats en temps réel sont injouables et sans aucun intérêt. C'est bien dommage car l'idée de base était valable... ■



VOTRE SIMULATION DE FOOTBALL PRÉFÉRÉE EST-ELLE VRAIMENT RÉALISTE ?

Oubliez les autres simulations de football. Qu'il s'agisse du réalisme ou du gameplay, les données sont changées. Kick'Off 97 capture la vitesse, la précision et l'atmosphère du football pour créer une toute nouvelle expérience. Vous bénéficierez même des commentaires de Denis Balbir. Kick Off 97 offre également un nombre impressionnant d'options, avec 307 équipes, 5 200 joueurs, plusieurs types de terrains et la possibilité de jouer en 3D ou en 2D. Le partenariat d'Anco, spécialiste des jeux de football, et de Maxxis, experts en simulation, donne lieu à un jeu de première division.



MAXIS
SPORTS
ANCO

© Anco, all rights reserved

© Maxis sport, all rights reserved.

Distribué par Virgin Interactive Entertainment, 233 rue de la Côte Nivert 75015 Paris TÉL : 01 53 68 10 00 Fax : 01 40 45 01 99 Internet : <http://www.virgininteractive.fr>

7 disques durs de plus de 2 Go

Plus gros et moins chers

Compte tenu de la grosseur de certains systèmes d'exploitation, de certains jeux, voire de certains fichiers, dits cinématiques, des vidéos ou du son, un disque de grande capacité est l'assurance d'une relative tranquillité... Du moins pour quelque temps.

L'ANNÉE DERNIÈRE encore, un disque dur de 1 Go était garant d'une certaine autonomie en matière de stockage. Et puis tout s'accéléra. Aujourd'hui, les jeux, à l'image de l'homme, ont suivi les conseils du Seigneur : « Croissez et multipliez. » Sauf que ce gigantisme et cette multiplication nous contraignent à l'usage d'un disque dur de taille respectable : 2,5 Go en moyenne.

Physiquement, un disque dur possède plusieurs plateaux, découpés en pistes concentriques et en secteurs de 512 Ko. C'est son taux de transfert, son cache embarqué, son temps d'accès et sa vitesse de rotation qui le caractérisent principalement. Le temps

d'accès moyen est le temps mis par une tête pour accéder à une donnée, située sur un ou plusieurs secteurs. Cette opération est tributaire de la vitesse de rotation (en tours par minute) des plateaux. Plus elle est élevée, moins il faut de temps pour faire un tour complet et repositionner la tête sur les secteurs où sont situées les données. Le concept de cylindres vient nuancer cette dernière notion. Il s'agit de toutes les pistes atteintes au même moment par toutes les têtes sur tous les plateaux. On sait que le système tronçonne les fichiers en secteurs de 512 octets. Un fichier de 4 Ko occupera environ quatre secteurs. À partir de là, le système a le choix. Ou il les écrit dans des secteurs contigus (si possible) sur le même plateau, ou il les dispatche sur plusieurs plateaux, parce qu'à ce moment là, des secteurs étaient libres sous les têtes. Du coup, pour relire ce fichier, le disque dur ne déplacera ses têtes qu'une seule fois.

Le taux de transfert est la vitesse à laquelle les données sont transmises lorsque la tête les a atteintes. Dans ce domaine, la taille de la mémoire cache embarquée sur le disque dur a son importance. Grâce au cache, on limite les accès au support et, par conséquent, les appels à la mécanique. C'est de cette manière qu'est calculé le taux de transfert maximal théorique annoncé dans le protocole PIO (Programmed input/output). Le PIO 3 transmet jusqu'à 13,3 Mo/s, contre 16,6 pour le PIO 4. Si l'information est plus grande que le cache, le disque est contraint à un nouvel accès pour compléter ses données et le débit chute. C'est pourquoi, dans la pratique, les taux de transfert annoncés par les constructeurs, sont rarement atteints. Il faudra donc aussi

tenir compte du taux de transfert réel d'un disque pour avoir une idée de ses véritables performances.

Et le Bios reconnaîtra les siens

Le disque dur ne fonctionne pas tout seul. Il fait parti d'un système. À ce titre, il fait appel au Bios de la machine, au système d'exploitation, Dos ou Windows 95, et à un composant électronique : le contrôleur. Ces facteurs régulent le flux de données. Aussi arrive-t-il parfois, avec certaines machines, que la totalité du disque ne

Maître ou esclave

Avec les disques IDE et Fast-IDE, le disque peut être déclaré en lecteur seul, en unité maître ou en unité esclave. L'unité maître est le disque bootable. On configure l'une ou l'autre de ces options grâce à des cavaliers.

LBA (Logical bloc adresse)

Les secteurs du disque dur sont définis par une adresse logique. Ainsi la localisation d'une donnée est définie par son adresse de bloc. À l'opposé, dans le mode CHS (Cylinder, Head, Sector), on déclare le nombre de têtes, de cylindres et de secteurs. C'est grâce aux coordonnées de ses trois paramètres qu'est localisée une donnée. Ce mode est limité par les interactions du Dos et des anciens Bios à 520 Mo. Pour simplifier à l'extrême, disons que la limitation des Bios LBA à 2,1 Go est due au Bios qui ne peut reconnaître un disque avec un nombre de cylindres supérieurs à 4096.

CAVIAR 32500

CONSTR. : WESTERN DIGITAL
CAPACITÉ EN Go : 2,5
BUFFER : 128
TOUR/MIN. : 5120
TEMPS D'ACCÈS MOYEN : 9,8
PRIX/MO : 0,88 F
NOTE : ★★★★★
PRIX DU DISQUE : - DE 2200 F



MEDIALIST Pro 2550
ST52520A

CONST.: SEAGATE.
CAPACITÉ EN Go : 2,5.
BUFFER: 128.
TOUR/MIN.: 5400.
TEMPS D'ACCÈS MOYEN.: 10,3
Prix/Mo : 0,80 F
NOTE: ★★★★★
PRIX DU DISQUE: - de 2000 F

**MEDIALIST 2132**
ST32132A

CONST.: SEAGATE.
CAPACITÉ EN Go : 2,1.
BUFFER: 128.
TOUR/MIN.: 4500.
TEMPS D'ACCÈS MOYEN.: 12,3
Prix/Mo : 0,86 F
NOTE: ★★★★★
PRIX DU DISQUE: - de 1800 F

**WN321620**

CONST.: SAMSUNG.
CAPACITÉ EN Go : 2,1.
BUFFER: NC.
TOUR/MIN.: NC.
TEMPS D'ACCÈS MOYEN.: 9,5
Prix/Mo : 0,95 F
NOTE: ★★★★★
PRIX DU DISQUE: - de 2000 F



soit pas reconnue. C'est notamment le cas avec des ordinateurs de plus d'un an, dotés d'un Bios LBA (Logiciel bloc adresse) qui limite la capacité du disque dur à 2,1 Go.

Si les machines neuves ont désormais dépassé ces difficultés et acceptent des disques durs de grandes capacités (jusqu'à 8 Mo), le problème subsiste avec les versions Dos ou Windows 95, en Fat 16 qui ne sont pas capables de lire des partitions supérieures à 2,1 Go. Ce qui implique un découpage du disque qui tienne compte de cette nouvelle limitation. Ainsi un disque de 6 Go se verra saucissonné en pages de 2 Mo. Par ailleurs, les propriétaires d'ordinateurs un peu anciens ne sont pas pour autant désarmés face à leurs problèmes. Dans tous les cas, afin d'assurer un bon fonctionnement avec des Bios plus anciens, les constructeurs fournissent un utilitaire qui trompe le Dos afin qu'il accepte les disques volumineux. Exigez-le. En-

fin, pour les machines récentes, reste la possibilité d'avoir recours à une carte contrôleur équipée de son propre Bios. Depuis peu, la dernière évolution de Windows, livrée exclusivement avec des PC neufs, autorise le Fat 32. Cette dernière ne limite plus la taille des partitions.

Les petits seront les plus gros

Pourquoi les petits fichiers satureront-ils un disque dur de 2 Go et plus, bien plus vite qu'un disque de 30 Mo ? Pour comprendre, il faut remonter à la genèse de l'informatique. À cette époque les disques durs étaient de 30 Mo et la Fat, le système qui permet de localiser les morceaux de fichiers, pointait sur chaque secteur. Un fichier, nous l'avons vu, est découpé afin d'être stocké dans les secteurs. Un fichier de 1 Ko se voyait donc attribué deux secteurs. Si le système était fiable, il interdisait d'avoir des disques de plus gros volume.

C'est pourquoi, on a créé les «clus-

ters» qui sont des groupes de secteurs. Jusqu'à 127 Mo un cluster regroupe quatre secteurs, soit 2 Ko (4 fois 512 octets). De 256 à 512 Mo, le cluster passe à 16 secteurs, soit 8 Ko. De 512 Mo à 1,2 Go, le cluster se compose de 32 secteurs, soit 16 Ko. Enfin, de 1,2 à 2 Go le cluster fait 64 secteurs, pour 32 Ko. Le problème c'est qu'en augmentant la taille des clusters, on augmente aussi la taille minimum des fichiers enregistrables. Ainsi, si j'enregistre mon fichier de 1 Ko sur un disque de 2 Go, pour le système il occupera un cluster, soit 32 Ko. Perte sèche : 31 Ko. C'est pourquoi, les utilisateurs de petits fichiers ont tout intérêt à partitionner (à fractionner) leur disque afin de limiter cette perte d'espace. Voilà, vous connaissez désormais la musique. Il ne vous reste plus qu'à changer de disque, en tenant compte de ces quelques conseils et des résultats de ce comparatif. ■

B. Gagnier (champion du disque).

BIGFOOT 2,5

CONST.: QUANTUM.
CAPACITÉ EN Go : 2,5.
BUFFER: 128.
TOUR/MIN.: 3600.
TEMPS D'ACCÈS MOYEN.: 15
Prix/Mo : 0,60 F
NOTE: ★★★★★
PRIX DU DISQUE: - de 1500 F

**DIAMOND MAX 82560A4**

CONST.: MAXTOR.
CAPACITÉ EN Go : 2,5.
BUFFER: 256.
TOUR/MIN.: 5400.
TEMPS D'ACCÈS MOYEN.: 10,2
Prix/Mo : 0,92 F
NOTE: ★★★★★
PRIX DU DISQUE: - de 2300 F

**M1638TAU**

CONST.: FUJITSU.
CAPACITÉ EN Go : 2,5.
BUFFER: 128.
TOUR/MIN.: 5400.
TEMPS D'ACCÈS MOYEN.: 9,6
Prix/Mo : 0,68 F
NOTE: ★★★★★
PRIX DU DISQUE: - de 1700 F



AWE 64 Gold

SI VOUS ÉCOUTEZ le son de la Gold, vous devriez entendre comme un changement qualitatif notable ; même si pour les jeux, ce n'est pas fondamental. Encore que, mieux que mieux, c'est mieux (et réciproquement...). En revanche pour la musique c'est un univers incomparable qui s'ouvre à vous. La Awe 64 Gold est une excellente carte audio, compatible avec tout ce dont vous avez besoin, puisque c'est une Sound Blaster. En pratique ça veut aussi dire qu'elle est livrée avec une palanquée de logiciels, dont la nouvelle version de

Vienna et Internetphone pour appeler les États-Unis au tarif d'Aubervilliers (depuis Pantin...) si votre correspondant à un équipement idoine de son côté, bien sûr. Par ailleurs, si vous vous dépêchez, vous aurez droit à Cubasis Audio en plus de l'énarrable séquenceur Voyetra. Parmi les caractéristiques qui ne sont pas partagées par toutes les cartes du marché, il y a le fait que la 64 soit Full Duplex, ce qui permet d'enregistrer en jouant, et donc de travailler vos enregistrements sans quitter le domaine numérique. Pour ne pas déprécier tout ce luxe, un effort particulier a été fait sur la réduction des bruits parasites dans les circuits de la carte et les connecteurs analogiques sont « or » comme le nom l'indique. La carte est



évidemment compatible avec tous les logiciels courants, elle est Plug and Play... selon le bon vouloir de 95, évidemment. Enfin, l'AWE Gold utilise un synthé en 20 bits. Donc les échantillons. Donc le chip E-mu 8000 qui fait vivre tout ça. C'est normal puisque Creative Labs a racheté le géant E-mu. A-t-elle vraiment encore besoin d'un autre synthé quand on a le meilleur ? ■

CONSTRUCTEUR : CREATIVE LABS.

GENRE : CARTE-SON.

NOTE : ★★★★★★

PRIX : MOINS DE 1500 F.

CONFIG. : WIN 3.1x, 95 ou NT,

PLUG AND PLAY SUPPORTÉ.

Goldstar CDR8160B

LES LECTEURS 12x viennent de sortir et voici déjà un modèle 16x signé Goldstar. En théorie, le lecteur devrait assurer un taux de transfert de 2400 Ko/sec. Il n'en est rien. Dans les faits, le Goldstar ne dépasse presque jamais les 1800 Ko/sec. Cette performance le place tout de même au-delà des meilleurs 12x du marché. Comme ce lecteur n'est pas plus cher que les 12x, on ne se plaindra pas trop mais le terme 16x semble un peu usurpé. Reste que cela s'explique. Au-delà de 10x, les lecteurs sont 12x ou 16x en pointe. C'est-à-dire quand les conditions de lecture sont optimales : CD-Rom en bon état et propre. Dans ce domaine, le CD est comme l'amour,

propre, il ne le reste jamais longtemps... Un temps d'accès de 100 ms place le Goldstar juste derrière le petit dernier de Pioneer. Une belle référence. On notera une belle constance face aux golds, toujours difficile à lire, ou aux CD quelque peu usagés comme les deux CD de nos tests. En utilisation réelle, le Goldstar détrône le Pioneer 12x. 336 fichiers sont transférés en 1 min 48 contre 2 min 08 pour le 12x et un fichier de 41 Mo en 31 secondes contre 33. Reste que les différences ne sont guère perceptibles au quotidien. Le défaut majeur du CDR8160B réside en fait dans l'inertie de son moteur. En effet, après une courte période d'inactivité, ce moteur s'arrête et réclame à chaque fois une



bonne seconde pour reprendre ces tours. Certes

on économise ainsi le moteur et on évite, par là même, les vibrations difficilement contrôlables à une telle vitesse, mais cette reprise d'activité un peu longue favorise l'énervement de l'utilisateur, notamment lors de multiples petits accès à un CD. ■

CONSTRUCTEUR : GOLDSTAR.

GENRE : LECTEUR DE CD-ROM 16X.

NOTE : ★★★★★★

PRIX : MOINS DE 1 000 F.

**Recevez rapidement
vos magazines préférés
par Minitel sur le**

08 36 29 25 63*

CONNEXION-FIN



Press On Line

Avec Press On Line, sur le 08 36 29 25 63, vous pouvez commander le numéro en cours (disponible en kiosque), le prochain numéro, ou un ancien numéro (parmi les 4 derniers), ou bien encore vous abonner pour les 3 prochains mois.



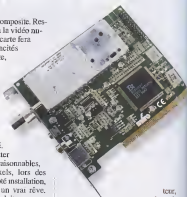
08 36 29 25 63

* Par Minitel. Laissez-nous vos coordonnées sur le 08 36 29 25 63 pour recevoir chez vous, par le Poste, le(s) magazine(s) de votre choix. Vous ne payez que la communication Minitel. Les envois sont effectués sous 48 heures.

Media PCTV

LA MIRO MEDIA PCTV est une carte TV et une carte d'acquisition vidéo qui coûte moins de 1000 F. Ce n'est pas si courant. Certes pour ce prix là, ne comptez pas sur une solution d'acquisition et de montage vidéo. D'ailleurs, comme son nom l'indique, la Media PCTV est avant tout une carte TV, susceptible de restituer du plein écran avec une bonne qualité. Elle capture aussi, en direct, des séquences issues des programmes. Idem pour la vidéo dont elle reconnaît les formats amateurs et semi-professionnels les plus utilisés. Dans la pratique, l'utilisateur peut récupérer des morceaux de vidéos depuis une caméra ou un magnétoscope au standard PAL, SECAM ou NTSC,

en S-VHS ou Video Composite. Reste que pour s'initier à la vidéo numérique, cette petite carte fera merveille. Si les capacités techniques de la carte, autorisent, théoriquement, le plein écran, lors de l'acquisition, la qualité risque de s'en ressentir. Par ailleurs, cette option implique un ordinateur musclé. Non, mieux vaut rester dans des dimensions raisonnables, telles : 384x288 pixels, lors des séances de capture. Côté installation, la Media PCTV est un vrai rêve. Avec ce genre de produit on comprend vraiment le sens du « Plug and Play ». Aucun réglage préalable n'est nécessaire. Pas de cavaliers à déplacer, pas de documentation indigeste à parcourir. Une fois dans l'ordina-



teur, donc, la carte est reconnue immédiatement au démarrage et réclame ses pilotes qui se trouvent sur le CD-Rom accompagnant le paquet. ■

CONSTRUCTEUR : MIRO.

GENRE : CARTE TV ET ACQUISITION VIDÉO.

NOTE : ★★★★★

PRIX : MOINS DE 1000 F.

Hitachi, lecteur CD 16x

ÀBIEN ÉTUDIER les résultats des tests du nouveau lecteur de CD-Rom 16x de Hitachi, on constate que l'appareil est plutôt inconstant. Il va vite, très vite même. Reste que selon nos essais, il n'atteint que très rarement le cap des 24 Mo/sec. En effet, il avoisine plus fréquemment les 2 Mo, ce qui le place plus près d'un excellent 12x, qui, rappelons-le, transfère normalement 1.8 Mo par seconde. Mais, là encore nuancions notre jugement puisque nos CD de tests ne sont plus de la toute première fraîcheur et que les taux de transfert annoncés ne sont atteints que dans de bonnes conditions. Par ailleurs, le constructeur reste prudent et annonce une

fourchette de 1200 à 2400 Ko/sec. Qu'ilte ou double. Soit. Si le taux est plus que satisfaisant, les performances, en terme de temps d'accès restent moyennes. Ainsi, le lecteur transfère 124 Mo, répartis en 336 fichiers, en 3 mn 33. Une petite

opération nous apprend que le taux de transfert a donc chuté à 1.5 Mo/sec. Rappelons par comparaison, que le Pioneer 12 X effectue cette tâche en 2 mn 08. Dans le même ordre d'idée, 41 Mo, en un seul fichier, sont expédiés en 43 secondes, soit 10 secondes de plus que le Pioneer, surnommé. Une telle contre-performance ne s'explique pas uniquement par l'état des CD... Pas plus que par le temps d'accès moyen qui avoisine les 100 ms, 90 selon le constructeur. La nouvelle technologie utilisée pour cet appareil semble avoir besoin de quelques petits réglages. ■



CONSTRUCTEUR : HITACHI.

GENRE : LECTEUR DE CD-ROM 16x.

NOTE : ★★★★★

PRIX : MOINS DE 1000 F.

**Dans le monde du CD-Rom,
Il y a des vendeurs
et un spécialiste !**

VOUS NE SEREZ PLUS DÉÇUS !
CD LAND met à votre disposition :
Les meilleurs prix du marché
Un site permanent de test
Un accueil et un conseil personnalisé
Un véritable suivi après-vente

CD-LAND - Tél. 01.40.09.90.00 - Fax. 01.40.09.89.89
37, Rue Richard-Lenoir (ne pas confondre avec le Boulevard Richard Lenoir) - 75011 PARIS - M^o Voltaire

Nom : _____ Adresse : _____
Code Postal : _____ Ville : _____

Je désire recevoir les CD suivants :

- (Cocher la ou les cases correspondantes)
☐ Le Cochonard de PPD 339 Fttc
☐ Les Chevaliers de Baphomet 299 Fttc
☐ Cité des enfants perdus 319 Fttc
☐ Comanche 3 369 Fttc
☐ Creature 222 Fttc
☐ Diablo 369 Fttc
☐ Dragon Lore II 251 Fttc

- ☐ Flight Simulator 6 336 Fttc
☐ F22 Lightning II 345 Fttc
☐ Hardline 280 Fttc
☐ Harvester 315 Fttc
☐ Iznogoud 295 Fttc
☐ Last Eden 95 Fttc
☐ Magic The Catering 296 Fttc
☐ Mascor 90 Fttc
☐ Phantasmagoria 2 349 Fttc
☐ POO 369 Fttc
☐ Une poupée pleine aux os 259 Fttc
☐ Quake 299 Fttc
☐ Ramo 353 Fttc
☐ Sega Rally 316 Fttc
☐ Screamer 2 231 Fttc
☐ Salar Crusade 209 Fttc
☐ Spycraft VF 354 Fttc
☐ Timelapse 265 Fttc
☐ Tomb Raider 299 Fttc
☐ ToonStruck 329 Fttc

- ☐ Treasure Hunter 249 Fttc
☐ Versailles (jeu complet à la carte) 349 Fttc
☐ Zork Nemesis 339 Fttc

Port : _____ Fttc
(1 CD : 29 F / 2 CD et plus : 40 F)

Total Fttc

Règlement par ☐ Chèque, ☐ Mandat
ou ☐ C.S. N° _____

Expire le : _____ Signature _____

Nous consulter pour les autres titres en stock. Prix modifiables sans préavis

Timelapse

Deuxième partie



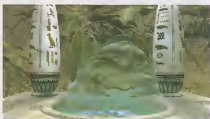
ET C'EST REPARTI, le grand Soluce va une fois de plus vous filer un coup de main. Continuez le chemin jusqu'à la tête géante. Tournez sur votre droite, attendez que l'araignée bouge un peu et prenez la pierre. Tournez à gauche et utilisez ce gros caillou sur les yeux de la statue puis bougez l'œil vers la gauche. Vous pouvez tourner à gauche et marcher sans problème, sans inquiétude, sans gros méchant qui vous harcèle. Quant vous arrivez devant la pyramide, vous ne pouvez pas encore rentrer. Retournez vers la statue et tournez-lui le dos. Vous apercevrez un scintillement dans les fleurs. Ce

n'est pas une abeille habillée en paillettes mais une gemme. Prenez-la. Revenez vers la statue, collez-lui la pierre sur l'autre œil et bougez-le. Vous aurez une machette. Utilisez-la sur les vignes près de la tête pour vous frayer un chemin jusqu'à la pyramide de la salamandre. Une fois à l'intérieur, jetez un coup d'œil aux alentours et prenez le cœur cassé. Collez-le dans le bassin doré devant la statue aux crânes squelettiques (sic !). Poussez plus loin pour le prochain puzzle. Regardez-le bien. Consultez le journal pour établir les numéros des crânes. Reculez. Allez au cercle sur le mur, celui avec la salamandre au milieu et faites un pas à droite. Tournez à droite et, dans le coin gauche en bas de l'écran, vous verrez un objet. Cliquez dessus et vous verrez les nombres qui représentent les crânes à bouger pour résoudre le puzzle, à savoir bouger la salamandre. Les symboles rouges sont liés aux crânes de gauche, les noirs à ceux de droite. D'abord, vous devez cliquer sur le premier crâne à droite puis le premier à gauche, etc... À la fin, vous aurez une salamandre (pas-le-bol de c'e l'animal, non ?). Tournez à gauche et avancez. Cliquez

sur le compartiment pour coller la salamandre sur la silhouette que vous voyez. Le sol s'ouvre sous vos pieds (rien ne vous résiste).

Dans l'ancre du Malin...

Descendez et continuez tout droit. Vous êtes dans le domaine du diable, les goules sortent de partout et les zombies s'accrochent à vos pieds ! Vous n'avez même pas de RPG. Euh... bon... Dès que vous pouvez, tournez à gauche. Continuez et au bout, tournez à gauche. Vous verrez un autre pot. Cliquez dessus et prenez le marteau dès que le cylindre se lève. Placez les quatre crânes et la pierre grise sur le cylindre et tournez à gauche. Avancez. Cliquez sur le dessin de la hache et vous obtiendrez un son. Utilisez le marteau sur les cinq colonnes et reproduisez le morceau. Notons les colonnes de 1 à 5 de gauche à droite, tapez la série suivante : 5,3,4,2,2,5,5,1. Avancez jusqu'à un squelette dans un cercueil et prenez sa gemme en secouant ce pauvre macchabée. Allez au centre du temple, collez la gemme au milieu. Hop, message et vidéo. Allez, on termine rapides. Allez à la tronche de pierre. Collez-vous en face





en vérifiant que l'œil gauche est bien tourné vers la gauche. Tournez à gauche (pas l'œil, vous). Avancez jusqu'en bout de la pyramide. Tournez à droite et descendez dix marches. Vous verrez une pierre avec une crevasse en bas à droite. Prenez-y la gemme et mettez-la au milieu du cercle en haut de la pyramide. Cela ouvrira une porte. Le dernier puzzle consiste à reconstituer les tableaux aperçus dans chaque temple. Facile... enfin presque... Une fois fini, une porte s'ouvre et vous donne accès à la porte spatio-temporelle.

Atlantis nous voilà !

Commencez par contourner par la droite et avancer. Entrez dans la pyramide sur votre droite. Examinez tout avec soin. Cliquez sur chaque hologramme plusieurs fois pour bien assimiler les messages. Dans cet étrange lieu, vous devez activer les trois cartes en cliquant dessus. Notez les symboles près de la porte. Visitez chaque endroit de la même manière, en cliquant sur les holo et en notant les symboles. Sur l'un d'eux, ce symbole est sur le sol, ne vous en étonnez pas, les habitants de l'Atlantide ne sont pas forcément d'une intelligence à tout casser... et puis s'ils étaient trop intelligents, vous ne réussiriez pas à terminer le jeu, alors... Après coup, allez au bâtiment du milieu. Pour entrer, il suffit de taper le code à votre gauche. Vous devez alors mettre le bon symbole sous le bon bâtiment. Ensuite, cliquez sur le dernier bouton à droite. Si tout va bien, un ascenseur s'ouvre à vous (prix pour qu'il ne tombe pas en panne, les réparateurs ne doivent pas être légion dans les environs...). Tournez à droite pour observer les contrôles. Vous devez remarquer qu'en cliquant sur le symbole de gauche, rien ne se passe. Ce n'est pas normal, rappelez votre jeu chez votre revendeur (non, je plaisante). Cliquez sur le symbole de droite.

Faites une sauvegarde. Pour quitter l'ascenseur, avancez vers les portes, elles s'ouvriront d'elles-mêmes (moderne !). Attention, danger.

The end

Tournez dans n'importe quelle direction pour éviter cette @#! de robot. Foncez alors dans l'ascenseur et cliquez sur le bouton de gauche après avoir utilisé le cristal sur le panneau. Faites une sauvegarde. Jetez un coup d'œil sur tout. Notez la séquence que vous verrez derrière le sarcophage. Vous pourrez tout voir en changeant parfois d'angle. Prenez votre temps, la sauvegarde est là... Après, regardez la stase (boîte) vide. Trouvez le puzzle sur le mur. Il suffit juste de coller les segments rouges au milieu en cliquant sur les flèches jaunes. Facile. Si vous vous faites exploser par le robot à ce moment, pas de problème, calmez-vous et gardez votre sang froid (enfin évitez d'exploser votre écran à grands coups de pieds). Chargez votre sauvegarde. Prenez le cristal dans l'ascenseur, placez-le dans le trou dans le sol, près de la stase. Entrez dans la stase, et recréez la séquence en cliquant sur les machins blancs. Une fois assez joué, allez finir le puzzle du mur (les segments rouges). Dès que c'est fini, cliquez sur le bouton du milieu. Reculez et trouvez la machine dont vous êtes supposé tirer le bouton pour arrêter le champ de la stase, avec de préférence le robot dedans. Faites vite. Bon, je vous avoue que cette partie n'est pas très claire, pour moi non plus, mais il faudra vous remuer un peu les méninges parce que c'est le plus élan



que l'on puisse faire. Et pas la peine de me téléphoner, je vous dirai la même chose... M'enfin, vous êtes doué, oui ou non ? Une fois le robot immobilisé, vous entrez par la porte de gauche. Avancez, tournez à droite, cliquez sur le rond et vous verrez trois trucs manquants. Avec la barre espace, recréez-les. Tournez à gauche, avancez jusqu'au panneau, cliquez dessus, placez vos quatre machins et revenez à l'entrée. Tournez à droite, allez à la porte spatio-temporelle, cliquez sur le dernier bouton et faites votre choix : partir ou rester... Voilà, c'est fini, à la prochaine. ■

Cedric Gasperini



N'appellez plus la rédaction pour leur demander des aides ou solutions de jeux. Fred, Éric, Thierry et Cedric sont noyés par le travail que leur assène le tortionnaire et despotique Olivier. Plutôt que de risquer un renvoi pur et dur chez une tribu nord-méditerranéenne qui abrita un temps le peuple d'Ulysse, composez de vos petits doigts sclérosés par des heures de tapage frénétique sur clavier, souris et joystick, le 3615 GEN4 ou appelez le 01 36 69 53 89. Sachez aussi que certains éditeurs possèdent leur propre service de dépatouille.

Hiroshi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.

12 Magasins en France

PENTIUM ou 686 PCI

Carte mère Chipset Intel Triton

256 Ko Pipeline Burst PCI E-IDE Intégré

8 Mo ext. à 128 Mo

Disque Dur QUANTUM B.F. Pio4 2,5 Go

Lecteur 3 1/2 HD

Carte vidéo PCI 1 Mo ext. à 2

Clavier 105 t., souris, minitour

Ecran haut de gamme 14" p. 0,28 SMILE

SVGA couleur, B.R., MPR2, N.E.

Configuration donnée à titre d'exemple pour
autre assemblage possible sur demande.

Pour tout renseignement concernant
l'offre GSM téléphonez au 05.61.25.21.27

Présent
à la foire
Internationale
de TOULOUSE
du 22 Mars
au 31 Mars
1997



Avec chaque
configuration
achetée, HIROSHI
GROUP vous offre
un GSM PHILIPS
FIZZ*

*Sous réserve de soumission à un questionnaire et en adhésif ou à l'usage
d'un autre support compatible avec le réseau.

Groupez-vous !!!

Et calculez vos
nouveaux tarifs ...

Remise de 3%
pour 5
configurations.

Remise de 5%
pour 10
configurations.

Nous consulter
pour autre Qté.

Options sur configurations :

Noyau Tour/Grande Tour	+100 ttc/+200 ttc
Carte Shuttle Triton III VX 256 Ko	+50 ttc
Carte Shuttle Triton III VX 512 Ko	+150 ttc
Carte PIC Triton II HX 512 Ko	+200 ttc
Disque Dur 2,1 Go Quantum Fireball Tempest (3,5")	+200 ttc
Disque Dur 3,2 Go Quantum Fireball Tempest (3,5")	+500 ttc
Disque Dur 3,6 Go Quantum Fireball Tempest (3,5")	+650 ttc
Carte vidéo Trio 53 64UV+	+50 ttc
1 Mo de DRAM pour carte vidéo	+100 ttc
Ecran 15" MPR2, BR, NE 1280x1024 SMILE	+550 ttc
Ecran 15" MPR2, BR, NE 1280x1024 ADI ou SMILE cromaclear	+850 ttc

Ecran 17" MPR2, BR, NE 1280x1024 SMILE OL	+2000 ccc
Ecran 17" MPR2, BR, NE 1280x1024 p.0,25 SMILE cromaclear	+2500 ttc
Ecran 17" 1600x1200 NOKIA 447E0 p.0,25 Trinitron	+3650 ttc
Ecran 17" TRUST Multimedia	+1550 ttc
8 Mo EDO de RAM supplémentaire	+350 ttc
Souris Microsoft 2/Clavier Natural Microsoft	+90 ttc/+290 ttc
Windows 95 OEM (CD)/Pack Office Pro 95 OEM (CD)	+690 ttc/+3290 ttc
Windows NT 4.0 OEM	+1150 ttc
Word 95 + Publisher 95 + Money 95 OEM	+1190 ttc
Works 95	+290 ttc

*Prix en francs TTC. Les prix sont en francs TTC. Pour la suite des produits,
il faut s'adresser à la vente comme à la vente. Nous consulter.

S.A.X. 48H par échange standard (sauf écrans & imprimantes) Garantie 1 an pièces, 5 ans M.O. (uniquement sur les unités centrales)

Les écrans SMILE, sont garantis 2 ans pièces et main d'oeuvre dont 1 an sur site

HIROSHI SUR INTERNET !!

<http://www.bsi.fr/hiroshi/>

et bientôt 3615 HIROSHI



Cyrix



Hiroshi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.

12 Magasins en France

Toutes les pièces détachées Informatique



Scanner TRUST
4800 dpi.

1590 F^{ttc}



Enceintes
25W

120 F^{ttc}



3.5" TRUST Jet. 50

90 F^{ttc}

3.5" SUGARBYTE 50. 10

30 F^{ttc}



BIG FOOT
2,5 Go

1640 F^{ttc}

SIMM 4 Mo

175 F^{ttc}

SIMM 8 Mo

350 F^{ttc}

SIMM 16 Mo

700 F^{ttc}



BIC 4200

1690 F^{ttc}

Ecrans

14" SMILE 1414VL MPR2, BR, NE 1024x768	1490 ttc
15" SMILE MPR2, BR, NE 1280x1024	1990 ttc
17" ADI MPR2, BR, NE 1280x1024 ou SMILE cromaclear	2250 ttc
15" TRUST Multimedia MPR2, BR, NE 85 Htz	2990 ttc
17" SMILE MPR2, BR, NE 1280x1024 DL	3440 ttc
17" SMILE cromaclear 1280x1024 p.0.25 (tube NEC)	3940 ttc
17" NOKIA 447EO 1600x1200 p.0.25 Trinitron	5090 ttc

Notebooks

PORTABLES LED	
PI35/TFY 11" 3/HD 1,8 Go/8 Mo	15 990 ttc
PI35/TFY 12" 1/HD 1,4 Go/16 Mo/CD 10X	21 990 ttc
Option B Mo/CD 10X	500 ttc/1500 ttc
Batterie	800 ttc

Mémoires / Disques Durs

SIMM 1 x 32 bits 70ns (72 pins) 4 Mo	175 ttc
SIMM 2 x 32 bits 70ns (72 pins) 8 Mo	350 ttc
SIMM 4 x 32 bits 70ns (72 pins) 16 Mo	700 ttc
Disque dur 2,1 Go Quantum Fireball Tempest	1840 ttc
Disque dur 2,5 Go Quantum Big Foot	1640 ttc
Disque dur 3,2 Go Quantum Fireball Tempest	2140 ttc
Disque dur 3,8 Go Quantum Fireball Tempest	2290 ttc
Disque dur 6,4 Go Quantum Big Foot	3290 ttc

Cartes mères / CPU

Carte mère Pentium Chipset Intel Triton Pipeline Burst 256 Ko évol.	650 ttc
Carte mère Pentium Chipset Intel Pipeline Burst 512 Ko évol. P200	750 ttc
avec ctrl E-IDE + 25+1P ZIF Shuttle VX	750 ttc
Carte mère Pentium Chipset Intel Pipeline Burst 512 Ko évol. P200	650 ttc
avec ctrl E-IDE + 25+1P ZIF FIC HX	550 ttc
Ventilateur pour CPU	50 ttc
Pentium 133 INTEL	1040 ttc
Pentium 166 INTEL	2240 ttc
Pentium 200 INTEL	3540 ttc
Cyrix 166+/Cyrix 200+	1090 ttc/1890 ttc
Pentium 166 MMX INTEL	2990 ttc
Pentium 200 MMX INTEL	4690 ttc

Multimedia

Lecteur CD-ROM X8 TOSHIBA ou GOLDSTAR ou IMES	690 ttc
Lecteur CD-ROM X12 HITACHI ou TOSHIBA	840 ttc
Lecteur CD-ROM X12 PIONEER	890 ttc
Upgrade Wave Table 32	190 ttc
Carte son 16 bits stéréo IDE 3D 100% cpt.	190 ttc
Carte son Sound Blaster 16 PNP	440 ttc
Carte son Sound Blaster 32 PNP	640 ttc
Carte son Sound Blaster AWE 64 PnP	990 ttc
Carte son + Wave 32 100% cpt.	580 ttc
Carte tuner FM	140 ttc

Prix modifiables sans préavis, tarifs indicatifs + la hausse comm. à 1% baisses non cumulées.

Haut parleurs 25 W
Haut parleurs 80 W
Haut parleurs 300 W
Claviers MIDI TARGET

120 ttc
180 ttc
290 ttc
590 ttc

Cartes graphiques

S5 Trio 64UV+ 1 Mo	240 ttc
S5 Trio 64UV+ 2 Mo	340 ttc
S5 Virge 2 Mo	440 ttc
Matrox Mystique 2 Mo ext. à 4 (OEM)	840 ttc
Matrox Mystique 2 Mo ext. à 4 (Boîte)	990 ttc
Matrox Mystique 4 Mo (OEM)	1140 ttc
Diamond Monster 3D 4 Mo	1640 ttc
Diamond Monster 3D 4 Mo (Boîte + Jeux)	1840 ttc

Imprimantes CANON

CANON BJC 240 Jet d'encre couleur	1190 ttc
CANON BJC 4200 Jet d'encre couleur	1690 ttc
CANON BJC 620 Jet d'encre couleur	2390 ttc
CANON Laser LBP 465 WPS Laser noir et blanc	1990 ttc
CANON BJC 4350 A3/A4 Jet d'encre couleur	2790 ttc
Kit photo realism pour 4200 et 240	500 ttc/250 ttc

Divers

Souris Microsoft 2 / Souris blanche	130 ttc/40 ttc
Lecteur 3,5" 1,44 Mo	190 ttc
Clavier 105 touches	80 ttc
Clavier Natural Keyboard Microsoft	570 ttc
Joystick / Joypad	65 ttc
Lunette Virtuel 3D	650 ttc
Bolter mini tour	340 ttc
Bolter moyen tour	540 ttc
Bolter grand tour	440 ttc
Tireur extractible pour disque dur	120 ttc
Scanner à plat Trust 16 M de coul.	
1 passe 4800 dpi.	1590 ttc
Scanner à plat CANON + carte SCSI + soft	2590 ttc
Scanner à défilement 1 pass, 16 M. de coul 4800 dpi.	1290 ttc
Carte Ethernet BNC + RJ45 PNP ISA/PCI	150 ttc/200 ttc
Fax/Modem/Minitel 35600 bauds :	
US Robotics Interne	790 ttc
Onitec Self Memory	1290 ttc
Sony Vocal externe	840 ttc
AT&T 28800 bauds Interne	590 ttc
Streamster 2 Go Interne	890 ttc
Onduleur 525 VA	890 ttc

Location PC + Graveur

PC + écran + GRAVEUR = 300€/jour et 500€/week-end	
CD-ROM vierge + graveur de vos données	140 ttc
CD-ROM vierge "HIROSHI GROUP" 74 mn	49 ttc
Graveur de CD-ROM MITSUMI + soft + 1 CD offert	3290 ttc

*Droits réservés à la location.

Consommables tous types nous consulter.

Financement possible, nous consulter

Hiroshi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.

12 Magasins en France

SERVICE TECHNIQUE

Du Lundi au vendredi 9H à 19H

Le Samedi 9H à 13H

57, Av Jules Julien 31400 TOULOUSE

05.62.26.25.23

Pour la REGION EST,
une HOT-LINE est
à votre service au
03.88.36.56.00

Ouverture prochaine d'un nouveau
magasin HIROSHI à NANTES



SAV SOUS 24H

NOTRE GROUPE NE VOUS LÂCHE PAS : quelque soit votre
lieu d'achat, le SAV peut-être assuré par tous les
magasins HIROSHI GROUP.

NUMERO REVENDEURS

05.61.55.55.02

Fax : 05 62 26 52 90 K-les exige pour tout devis

Microsyst Computer

01, Av des Etats-Unis

31200 TOULOUSE

Du lundi au vendredi

Tél : 05.61.13.10.00 - Fax : 05.61.13.04.30

Nash Computer

46-52, Av Jules Julien

31400 TOULOUSE

Du lundi au Samedi

Tél : 05.61.25.89.75 - Fax : 05.61.32.62.02

Cybertek

65, Cours Gambetta

33400 TALENCE

Du Mardi au Samedi 10H/20H

Tél : 05.57.96.75.76 - Fax : 05.57.96.51.81

Micro Direct

16, Av Charles Flahaut

34100 MONTPELLIER

Du Lundi au Samedi

Tél : 04.67.63.51.10 - Fax : 04.67.63.51.19

Top Computer

C. Commercial Leclerc

31120 ROQUES S/GARONNE

Du Lundi au Samedi

Tél : 05.61.72.45.44 - Fax : 05.61.72.45.43

LBDI

12, rue Combarel

12000 RODEZ

Du Mardi au Samedi 10H/12H & 14H/19H

Tél : 05.65.55.54.04 - Fax : 05.65.68.85.80

Lite Computer

27, Quai Felix Marechal

57000 METZ (face préfecture)

Du Lundi au Samedi

Tél : 03.67.75.11.31 - Fax : 03.67.75.19.29

Lite Computer

21, rue de la Krutenau

67000 STRASBOURG

Du Lundi au Samedi

Tél : 03.88.36.52.00 - Fax : 03.88.36.52.00

PC Price

4, rue des Charmettes - 69100

VILLEURBANNE M^e Charpenne 18 100 m

Du Lundi au Samedi

Tél : 04.78.89.95.55 - Fax : 04.78.89.88.33

Microméga

C.C. "Barnéoud Ceant Plan de

campagne" - 13480 CABRIES

Du Mardi au Dimanche

Tél : 04.42.02.99.80 - Fax : 04.42.02.99.82

Micro Direct

28, rue Florian

30100 ALES

Du Lundi au Samedi

Tél : 04.66.52.16.49 - Fax : 04.66.52.16.49

Giga Computer

25, Bd Marechal Joffre

11100 NARBONNE

Du Lundi au Samedi

Tél : 04.68.41.02.67 - Fax : 04.68.41.02.67

Vente Par Correspondance

Tél : 62.26.60.01

Fax : 61.55.16.89

Centralisation des appels, du lundi au vendredi de 9H à 19H

**COMMANDEZ
PAR TEL OU PAR COURRIER**

HIROSHI GROUP - 46/52 Av Jules Julien 31400 TOULOUSE



BON DE COMMANDE

Nom

Prénom

Société

Adresse

Tél.

DESIGNATION

QTE Prix unit. PRIX

Règlement : ☐ chèque ☐ Mandat ☐ CB ☐

N° :

Date d'expiration :

Signature obligatoire :

FRAIS DE PORT

TOTAL A PAYER

Joindre une
photocopie C.N.I.
impérativement.

livraison de 24 à 72 H. Frais d'expédition : 100 Fttc jusqu'à 5 kg, 150 Fttc jusqu'à 10 kg et 250 Fttc pour une config. complète. VPC ouvert de 9 H à 19 H,
du lundi au vendredi, SAV sous 24 H. Paiement par carte bleue ou par chèque. Commande par fax, courrier ou téléphone. Tous nos prix sont TTC.

CEMA 04/91

Depuis 1989, nous vous faisons communiquer !

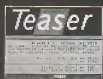
3617 EMAIL



2,23 F/min

Ce service vous permet de disposer immédiatement d'une adresse électronique sur Internet. En quelques minutes vous posséderez un Email du type « login@emailteaser.fr » à partir duquel vous pourrez correspondre avec tous les branchés Internet de la planète. Inutile de posséder un micro-ordinateur plus moderne plus abonnement Internet, un simple minitel suffit ! Vous aurez en prime un accès en lecture aux conférences Usenet et tout sans abonnement ni d'autres frais que ceux de votre communication minitel.

3614 TEASER



0,37 F/min avec tarifs réduits du téléphone

Le service minitel des branchés de la micro ! Dialogue en direct, questions/réponses en rubriques, boîtes aux lettres et bruits à fichiers, clubs d'utilisateurs, salons pour réunions à plusieurs et bien sûr du téléchargement, le tout pour moins de 8 F/heure le soir après 22h30 !

- Accès libre avec quelques limites d'utilisation : GRATUIT
- Accès illimité au serveur SANS téléchargement : 120 F TTC par an
- Accès illimité au serveur AVEC téléchargement : 300 F TTC par an

3615 TEASER



1,29 F/min

Le garde-manger de votre micro avec plus de 40.000 fichiers à télécharger librement et sans abonnement pour PC et MAC ! Récupérez sur notre service les dernières versions des meilleurs programmes en provenance d'Internet : jeux, anti-virus, outils, graphisme, multimédia, programmation, etc... Les fichiers sont tous compressés pour économiser votre temps de transfert. Recevez sous 48h le logiciel de téléchargement pour votre machine ! Il suffit de nous envoyer 15 francs en timbres et une disquette vierge formatée avec vos coordonnées.

Tous ces services vous sont proposés par :

**France
Teaser**

17 rue Corot
92410 VILLE D'AVRAY

Fax : 01 47 50 62 93

France-Teaser, outre ses activités télématiques, est également fournisseur de services Internet à l'usage des entreprises : accès, création et hébergement de serveurs WEB, etc. N'hésitez pas à nous contacter par fax pour toute demande.

Depuis 1989, nous vous faisons communiquer !

3617 TELEDISK

Recevez chez vous par la poste votre sélection ! Disquettes ou CD-ROM vous seront envoyés sans autres frais que ceux de votre connexion. Plus de 40.000 fichiers, dont les dernières nouveautés en provenance d'Internet, tous triés, testés et classés, sont à votre disposition. En quelques minutes (3 à 6 mo) votre disquette sera pleine à craquer des fichiers que vous aurez choisis. Pour peu que vous lisiez le guide, le service vous saurait tout sur nos outils vous permettant de finaliser rapidement le programme qu'il vous faut ! Un service étonnant.



5.25 Flopp

3617 TELEPC

Le service télématique qui va à l'essentiel : une sélection d'une centaine d'utilitaires PC INDISPENSABLES en téléchargement libre ainsi que la possibilité de télécharger des catalogues descriptifs des meilleurs CD-ROM du moment. Chaque descriptif inclut un code personnel et confidentiel vous permettant de recevoir, si le produit vous intéresse, un exemplaire complet du CD-ROM que vous aurez sélectionné. Si vous ne possédez pas le logiciel de téléchargement WinBBT, vous pourrez demander à le recevoir sans frais sur le serveur.



5.25 Flopp

3617 CDROMPRO

Un service télématique simple et efficace sur lequel vous allez pouvoir commander à des prix incroyables des CD-ROM PC et MAC dans différentes catégories : jeux, graphisme, loisirs, éducatifs, musique, programmation, multimédia, shareware et adultes. Paiement en ligne par carte visa ou différé par chèque. Sont également proposés des accessoires pour PC tels que Cartettes mémoires, souris, périphériques divers, etc. Quelques exemples de prix : Absolute Zero, le jeu de chez Comark ou Chronomaster de US Gold pour 149 F. port inclus !



5.25 Flopp

Tous ces services vous sont proposés par :

France-Teaser, outre ses activités télématiques, est également fournisseur de services Internet à l'usage des entreprises : accès, création et hébergement de serveurs WEB, etc. N'hésitez pas à nous contacter par fax pour toute demande.

**France
Teaser**

17 rue Corot
92410 VILLE D'AVRAY

Fax : 01 47 50 62 93

BOUTIQUE - PARIS 13^e
82, Rue de Paris - 75013 Paris
Ouverture du Lundi au Samedi de 9 h 00 à 19 h 30

Studio PointPhoto, les créateurs de rêves sur cd-rom.



MARIELLE

22 ans, blonde, sexy, et
toute en charmes naturels.
Passion, jeunesse, et
douceur, tout ce qu'est
naturel !
Séduction, finesse, charme,
le charme, l'innocence, l'
sensuelle.
C'est elle, Marielle.

100%
charme

Tous les mois, PointPhoto réunit pour vous
les plus belles photos de charme sur CD-Rom !

PointPhoto

Chez nous, le temps moyen de cimesi n'est de 5 minutes !

Criminel ça marche ?

Un de nos CD-ROMs PointPhoto, c'est
un CD-ROM qui vous propose
une sélection de photos de charme
et de séduction. C'est un CD-ROM
qui vous propose une sélection de
photos de charme et de séduction.
C'est un CD-ROM qui vous propose
une sélection de photos de charme
et de séduction. C'est un CD-ROM
qui vous propose une sélection de
photos de charme et de séduction.

Pointphoto



Pauline Marielle Annie

Pour recevoir sur simple demande
votre CD-Rom Pointphoto volume 12,
composez sur votre Minitel le

3617 Pointphoto

5,95 € TTC + port.

Toutes nos photos sont également disponibles sur disquettes !

Les photos de charme et de séduction sont également disponibles sur disquettes. Elles sont toutes disponibles sur disquettes.

GARANTIE FORMELLE : SATISFACTION TOTALE OU REMBOURSEMENT IMMÉDIAT

45 CD Rom de charme à recevoir GRATUITEMENT

Il suffit de les demander sur le

3617 CD ACTIF

- 1-Choisissez le ou les CD désirés.
- 2-Laissez-nous simplement vos coordonnées.
- 3-Vous les recevrez **Gratuitement**, sous plis discret par la poste en **48 heures**.

- De nombreux autres CD disponibles sur le 3617 CD ACTIF
- 10 nouveaux titres chaque mois !
- Service réservé aux adultes

Nouveau service VPC
visite à domicile - commande à l'usage



Stars du X

Le collectionneur de X interactives pour
propos de découvrir la diversité du hard
• Dragon
• Phoenix Lord
• Corolla
• Dites en premier volume, découvrez le
superbe Les Stars, produites au Japon et
livrées en 10 CD 100% X

Vidéo Mangas

Sur disque DVD 100% anime mangas et
en version Française. Une série destinée par
la qualité de l'animation, les vidéos sont
produites par les meilleurs mangas et du monde.
Une collection vidéo et japonaise avec
promesses de plaisir en 100% X
Livrée en 10 CD 100% X

Les interactifs

De plus en plus interactifs, avec des jeux
gratuits et des X interactifs. Les vidéos
• Dragon
• Phoenix Lord
• Dites en premier volume, découvrez le
superbe Les Stars, produites au Japon et
livrées en 10 CD 100% X

Video Mangas

Jeux Interactifs

Photos



Le Nippon Hard 1 : 2 vidéos mangas X en V.C.
Le plus actif 2 titres disponibles
en 10 CD 100% X



La nouvelle collection "Stars du X interactives"
Deux et premier volume est en 10 CD 100% X,
premier en 10 CD 100% X, premier en 10 CD 100% X



NEUNE CD 100% X, premier en 10 CD 100% X,
premier en 10 CD 100% X



Virtual Vision interactive, 10 CD 100% X,
premier en 10 CD 100% X



Virtual Vision interactive, 10 CD 100% X,
premier en 10 CD 100% X



Draghixa, la triple de X interactives, 10 CD 100% X,
premier en 10 CD 100% X



Voyeur Extreme, 10 CD 100% X, premier en 10 CD 100% X,
premier en 10 CD 100% X

Oui, je désire acheter recevoir
par la poste, sous pli discret
les CD Rom GRATUITS
surtout à me faire que les
frais d'envoi et d'expédition
soit 39 F par CD.

BON DE COMMANDE

à renvoyer à CD ACTIF BP 78 75961 PARIS cedex 20.

Nombre de CD : fois 39fr = fr

Réglement par CB ou chèque à l'ordre de CYBER PRESS

CB carte CB n°

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

☐ Draghixa triple jeu - interactif

☐ Virtual Vision ANNA - Photos

☐ Les Stars interactives - interactif

☐ Virtual Vision Mangas - Photos

☐ Oni Games - interactif

☐ Virtual Vision Top Model - Photos

☐ Voyeur extrême - interactif

☐ Virtual Vision ASIE - Photos

☐ Virtual secret - interactif

☐ Shin Angel - Vidéo Mangas

☐ Virtual Gang Bang - interactif

☐ L'odyssée du plaisir - Vidéo Mangas

☐ Virtual Vision ANNA - Photos

☐ Humiliations Mangas - Vidéo Mangas

☐ Virtual Vision Mangas - Photos

☐ Exodes et soumission - Vidéo Mangas

36 17 CD GRATIS

CONNECTEZ-VOUS ET RECEVEZ GRATUITEMENT LES MEILLEURS CD ROM DU MOMENT !

ENFIN DE VRAIS

...POUR

Frs

CD ROM DE

QUALITE :

JUSQU'A

2 500

PHOTOS

PAR

TITRE...



TEXTURES :
C'est la son Trésor de CD ROM confiant des textures
diverses par "aspect" : son, audio, etc.



THE MURAL SOURCE
Le CD ROM confiant des textures
diverses par "aspect" : son, audio, etc.



THE MURAL SOURCE
Le CD ROM confiant des textures
diverses par "aspect" : son, audio, etc.



THE MURAL SOURCE
Le CD ROM confiant des textures
diverses par "aspect" : son, audio, etc.



THE MURAL SOURCE



THE MURAL SOURCE



THE MURAL SOURCE



THE MURAL SOURCE



THE MURAL SOURCE



THE MURAL SOURCE



THE MURAL SOURCE



THE MURAL SOURCE



THE MURAL SOURCE



THE MURAL SOURCE



THE MURAL SOURCE



THE MURAL SOURCE



THE MURAL SOURCE



THE MURAL SOURCE



THE MURAL SOURCE



THE MURAL SOURCE



THE MURAL SOURCE

OURS, 24/24 HEURES... 7/7 JOURS, 24/24 HEURES... 7/7 JOURS, 24/24 HEURES...

DES ANIMATIONS X, DES PHOTOS SOFT ET DE L'INTERACTIVITE DE QUALITE

10 000 CLIENTS DEJA SATISFITS.

Des dizaines d'autres titres disponibles sur notre nouveau serveur.

NOUVEAU : SHAREWARE, JEU, IMAGES TOUT THEME, PHOTOGRAPHIES, SON...

1. Pas de chèque à envoyer, pas de numéro de carte bleue à laisser.
2. Vous nous indiquez votre choix, l'adresse de livraison. Nous faisons le reste en expédiant en 48 H, SOUS-PLI DISCRET.

Les fêtes continuent

3 jeux pour le prix d'un !

PC

Le retour à l'âge des cavernes !

88%

Un grand jeu complet

PREHISTORIK 2

3 Jeux pour PC & compatibles 69 F seulement !

PC

Un grand jeu complet d'action pour PC & compatibles

LAGAF MOKTAR

disponibles
sur correspondance
auprès de
PRESSIMAGE,
Hors-Séries,
5/7 rue Raspail
93100 MONTREUIL

PC

Un grand jeu complet d'action pour PC & compatibles

LAGAF MOKTAR

PC

Un grand jeu complet d'action pour PC & compatibles

SUPERSKI 2

Prehistorik 2
Un jeu de plateforme truffé de pièges et passages secrets
Moktar
Autre jeu de plateforme avec le célèbre personnage créé par Lagaf
Superski 2
Simulation sportive en 6 épreuves.

Egalement disponibles sur Minitel
au 08 36 29 25 63

Ne payez que la communication

(9,21 TTC/MIN)

Nom:
Prénom:
Adresse:
CP: VILLE:
PC Disquettes / PREHISTORIK 2 + MOKTAR
Le pack 69 F + SUPERSKI 2
+ 15 F Port et frais d'expédition = **84 F**

Règlement uniquement par Chèque ou Mandat libellé à l'ordre de PRESSIMAGE GENP 6497

Le Kamasutra en vidéo + un grand jeu érotique inédit !

ARCAD'X

N°3

En kiosque

Arcad'X: 6 niveaux d'un jeu d'arcade hilarant et 35 séquences vidéo pour tout savoir sur le Kamasutra.
Avec Moëva, Tania Larivière, Loïs Angelis.

Egalement disponibles :

Pour PC et MAC coquins 69 F seulement !

BOMB'X DAL'X CAST'X

Internet Rose

versions disquettes uniquement

Bomb'X: 50 tableaux jouables à 4 en simultané.
Dal'X: un labyrinthe en 3D et 15 niveaux.
Cast'X: un grand jeu d'aventure et d'enquête policière avec Moëva
Internet Rose: une visite guidée des sites les plus chauds sur le Web.

BON DE COMMANDE à remplir en capitales et à retourner à:
MEDIAGOGO - 210 rue du Fbg St-Martin, 75010 PARIS

CD d'images	TITRES	PRIX
<input type="checkbox"/> PC/Mac	<input type="checkbox"/> Internet Rose	<input type="checkbox"/> 49 F
Jeux disponibles:		
<input type="checkbox"/> PC	<input type="checkbox"/> Bomb'X	<input type="checkbox"/> 1 jeu = 69 F
<input type="checkbox"/> MAC	<input type="checkbox"/> Dal'X	<input type="checkbox"/> 2 jeux = 120 F
Pour les jeux, précisez votre configuration:		<input type="checkbox"/> Cast'X
<input type="checkbox"/> ARCAD'X	<input type="checkbox"/> 3 jeux = 170 F	
<input type="checkbox"/> 4 jeux = 215 F		

Montant : _____ F + 15 F de Port = Montant total _____ F.

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
Code postal : Ville :
Lettre : Signature:
accompagner de votre règlement par chèque ou mandat exclusivement.

3617 PointCD

Propose 30 nouveaux CD ROM X à des prix incroyables ! ou gratuits sur notre serveur...

PHOTOS XXX



Tous nos CD sont des productions Françaises



Toutes les nouveautés MANGAS à recevoir GRATUITEMENT sur le 3617 CD MANGAS

MANGAS



Mangas X en vidéo !

Version Française Mac & PC Vidéo Plain Ecran !



Possessions diaboliques. Vidéo Mangas X Mac & PC

A partir de 39F TTC Le CD ROM

INTERACTIVES



ZARA WHITES INTERACTIVE. Un jeu interactif avec une légende du sexe.



Vous pouvez également recevoir tous ces CD GRATUITEMENT Il suffit d'en faire la demande sur le

3617 PointCD

- 1) Choisissez votre CD Rom
 - 2) Laissez-nous simplement vos coordonnées.
 - 3) Envoyez-nous sous pli discret...
- Tempo de connexion plus rapide !

ATTENTION : offre limitée à 10 CD par commande

Bon de commande à renvoyer à POINTCD BP 78 75961 PARIS CEDEX 20.

Je bénéficie de cette offre exceptionnelle pour découvrir notre gamme de CD Rom, j'envoie ce bon de participation.

Envoi en 48 Heures sous pli discret

Qualité :

Tous nos CD sont en Version Française compatibles Mac & PC

COIN DART
 Nom.....Prénom.....
 Adresse.....
 CP.....Ville.....
 Règlement à l'ordre de CDX-MAG
☐ Chèque
☐ Carte Bancaire
 à valoir (à expirer)
 Signature.....

CD-1	Décapage	CD-7
CD-2		CD-8
CD-3		CD-9
CD-4		CD-10
CD-5		Expédition par 39F (Manger 50F)
CD-6		TOTAL :

HEROES II

of Might and Magic



Un jeu plébiscité par la presse

JeuxActuel : 90 %

"Heroes n'est pas seulement un jeu de stratégie. Il intègre des éléments de gestion et, avant tout, c'est le côté jeu de rôles qui prédomine."

PC Team : 95 %

"Heroes révèle tout son charme dans les parties à plusieurs joueurs (très très génial, modeste, réchaud ou le diabolisme ajoute un plus, Heroes a fourni en plus un excellent éditeur de cartes."

PC L'Esprit : Excellent

"Oyez, oyez bon peuple, le grand moment est arrivé ! HCOMM est de retour !"

Univers Jeu et Micro : ★★★★★

PC Solutions : ★★★★★

SVM Multimédia : ★★★★★

Un jeu de stratégie fantastique disponible en version originale en CD ROM PC et en ROM Mac et en Version Française Intégrée sur CD ROM PC (Dos et Windows 95).

Le Scénario Disc : The Price of Loyalty Bientôt disponible



NEW WORLD COMPUTING



Hot Line :
01.45.18.50.55

Ubi Soft

28 rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex
<http://www.ubi.com>

New World Computing, Studio 320 les lignes New World Computing et 3200, ainsi que Heroes et Dragon sont des marques et/ou des marques d'appartenance de The 320 Company
© 1999. Tous droits réservés. Toutes les autres marques appartenant à leurs détenteurs respectifs. New World Computing est une filiale de The 320 Company